免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶のAogu 합니다 小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：PSV 专辑 VOL.3（目录珍藏版）

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年10月17日

页数：212页

理解一个人是需要时间和精力的。

PSV 专辑

VOL.3

PSV SPECIAL

RILEY

PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.3

封面设计：葛华栋　责任编辑：郑仲勋

[Vita动态]

2 VITA情报站
5 感受大屏娱乐潮流——PSV购买解析
8 PSV 1.8固件更新介绍
10 在PSV上开发软件和游戏——PSM入门教程
12 DLC天国

[Vita企划]

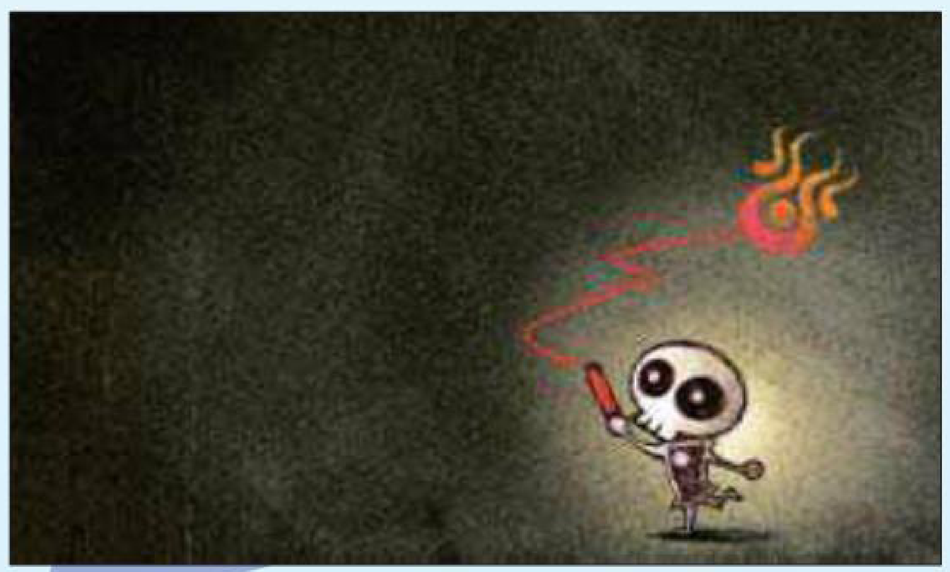
Vita Force！PSV的中流砥柱们 14

[Vita劲作]

24 灵魂献祭
28 小小大星球
32 伊苏 塞尔塞塔的树海
34 刺客信条III 自由使命
36 索尼全明星大乱斗
38 奖杯攻略

[Vita攻略]

潜龙谍影 HD版 45
女神异闻录4 黄金版 76
魔界战记3 回归 104
小骷髅 123
特殊报道部 146
抵抗 燃烧天空 151
机动战士高达SEED 激战宿命 162
突击枪手 176
武士与龙 184
时间旅人 192
PSV新作发售表 208



你可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下：http://www.tudou.com/programs/view/l1WBsaEVOel/
密　　码：wo0316

健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

VITA情报站

THE NEWS STATION OF PS VITA

PSV上财年销售180万台，索尼亏损创新高

事件回放

在截至2012年3月31日的上个财年，索尼集团总亏损额达到了4567亿日元，是其历史上的最高亏损额，不过低于此前预计的亏损5200亿日元。此消息公布后，索尼股价大跌6.7%，每股1132日元的价格已经是其31年来的最低值。

SCE所属的消费产品与服务部门是主要亏损者，这个财年总共亏损了2298亿日元，而前一个财年还有108亿日元的盈利。其销售额也大幅降低了18.5%，降至3.13万亿日元。索尼集团总销售额为6.5万亿日元，同比降低了9.6%。索尼表示本财年预计销售额将会提高14%，达到7.4万亿日元，盈利会达到300亿日元。

上个财年，PS系主机销量全面下跌：PS3销量从前年的1430万台降低到1390万台，PSP从800万台减少到680万台，PS2从640万台减少到410万台。PS3的软件销量有所提高，从1亿4790万套提高到1亿5660万套。PSP的软件销量则从4660万套减少到3220万套，而PS2的软件销量从1640万套减少到790万套。PSV的财年销量为180万台，索尼预计在本财年PSP与PSV的总销量会达到1600万台，其中PSV大约为1000万台。

索尼表示，PSV有一个“良好的开始”，平井一夫说：“作为一个游戏平台，对PSV来说，软件是成功的关键，是否成功取决于出色的软件。我们将会在软件方面大幅加强，这是我们的基本原则。”

背景解析

索尼集团近年来处于“自由落体”之中，似乎任何举措都无法助其走出困境。而由于巨额的亏损，SCE无法拿出必要的资本帮助PSV提升销量，这也是PSV当前困境的重要原因。在索尼最大危机之中诞生的PSV可以说是生不逢时。PSV发售一个多季度之后，全球销量不过180万台，显然是一个无法让人满意的数字。我们只能希望平井一夫所言属实，PSV的软件方面将会大幅加强。

PSV销量低迷，年出货目标下调四分之一

事件回放

在上财年业绩公布之后，索尼公布了本财年第一财季的经营情况，游戏部门的表现同样不容乐观。在截至6月30日的财季里，索尼游戏部门运营亏损为35亿日元。营业收入也大幅减少了14.5%，降低到1180亿日元。索尼表示，营收降低的主要原因是PSV和PS3的软硬件销量表现不尽人意，日元汇率的继续攀升也是重要原因。

硬件方面，该季度PSP和PSV的出货量加起来只有140万台，而上个财年光是PSP的出货量就有180万台。PS2和PS3的出货量总和也从320万台降低到280万台。软件方面，PSP和PSV的软件出货量相加只有580万套，而去年同期仅PSP的软件出货量就有660万套。PS3和PS2的软件出货量也从2760万套降低到2010万套。

索尼表示，本财年的掌机销量可能会大大低于之前的预期，运营收入预计也将大大低于预期。掌机业务恐怕在短期内难以走出低谷。索尼已经将PSP+PSV的全年出货目标从1600万台下调至1200万台。

SCE全球工作室总裁吉田修平承认，PSV在寻求第三方支持方面比预计的更困难。他说：“由于社交/手机游戏的发展，发行商们的选择余地非常多，而且目前该领域处于增长阶段，他们都迅速地将开发资源转移到这个发展中的市场。”吉田修平认为，PSV对于小型独立开发商有很大的潜力，因为PSV游戏的开发非常容易。

背景解析

索尼上财年的经营表现已经够让人失望，而本财年第一财季的销售数据更加糟糕。为了掩饰PSV的低迷销量，索尼不得不将其与PSP算在一起，而即便如此还是比去年同期只有PSP时的销售数据更低。可想而知第一财季PSV的销量低到了何种程度。虽然4～6月是业界的传统淡季，但PSV的表现已经淡到令人触目惊心的地步。本财年1000万台的出货目标恐怕有可能腰斩。SCE的多位高层也无法掩饰对PSV的失望，SCEA总裁Jack Tretton也承认PSV处于低谷，不过他仍然坚持表示当前的销量是一个可以接受的数字，他对PSV的未来仍然充满信心。他表示，过去PS3也经历过这么一个最低迷的时期，但是如今已成为一部“流行到令人难以置信，而且盈利能力极强的主机”。

跨平台战略实施，PlayStation Mobile秋季启动

事件回放

8月14日，SCEE在德国科隆举办的GamesCom2012游戏展首日举办了展前发布会。让PSV玩家振奋的是，这次发布会的重点完全放在了PSV的身上，除了《COD 黑色行动 解密》、《杀戮地带 雇佣兵》、《撕纸大冒险》等大作外，SCEE还公布了“PlayStation Mobile”跨平台游戏服务，该服务将从今年秋季开始全面启动。

PlayStation Mobile将会涵盖PSV、Xperia智能手机以及新型平板电脑。通过该服务不仅会推出SCE第一方游戏，也会作为第三方共同推出新作的平台，目前已经有30多款不同类型的游戏蓄势待发。该服务将于美国、加拿大、英国、日本、法国、德国、意大利、西班牙和澳大利亚这9个国家率先推出，之后才扩展到其他国家。

通过PlayStation Mobile，用户只要有一个PSN账号，就可以通行于该服务所涵盖的各种设备。在这次的发布会上公布了一款支持该服务的游戏型平板电脑——由华硕研发的Wikipad。

背景解析

PlayStation Mobile相当于索尼之前公布的PlayStation Suite，一直都是一个雷声大雨点小的计划，主要是因为有意支持该服务的第三方硬件商太少。PlayStation Mobile的目标是让索尼的游戏与服务能有更广的覆盖面，正如谷歌通过Android的软件卖场渗透到各个角落。索尼并不担心因为该服务而影响自家主机的独占游戏阵容，PlayStation Mobile仍然是以老游戏和一些小型游戏为主。

《小小大星球》团队打造原创新作登场

事件回放

在SCEE的德国科隆游戏展发布会上，公布了一款由《小小大星球》开发商Media Molecule开发的原创新作——《撕纸大冒险》。与《小小大星球》一样，《撕纸大冒险》是一款活用主机操控特性的创意型作品，并且采用了特殊的手工艺风格。《小小大星球》是以麻布娃娃为风格，而《撕纸大冒险》则是采用了独特的折纸风格呈现角色与场景。

在游戏中，玩家要控制折纸小人iota展开冒险。游戏最大的特点是将触摸屏和背部触控进行灵活应用，撕开由折纸组成的世界，为iota清出道路，或者对着麦克风吹气，在游戏世界里刮起强风，又或者是利用倾斜感应功能，使场景倾斜。摄像头也有妙用，比如可以拍张图让困扰的驼鹿换上新衣……可以说PSV的各种操作界面都在本作中被充分应用，趣味创意令人拍案叫绝。

背景解析

Media Molecule一向以其充满创意的游戏玩法而著称，《小小大星球》也将活用PSV的界面以新形态登陆。不过比起诞生于PS3的《小小大星球》，专门针对PSV操作特性的《撕纸大冒险》更值得期待。吉田修平说PSV将会为独立开发商们创造很好的机会，这种创意型游戏就是小开发商应该好好研究的类型。因为PSV装机量不足，大开发商们不愿为其开发大投资的大作，这种新鲜有趣、又只有PSV的操作特性才能实现的游戏也许会起到出奇制胜的作用。

《杀戮地带 雇佣兵》强悍画面袭来

事件回放

在科隆游戏展期间，索尼除了公布《COD 黑色行动 解密》外，还公布了另外一款备受关注的FPS大作——《杀戮地带 雇佣兵》。与PSP的《杀戮地带 解放》不同，本作采用了和PS3版完全相同的主视角射击玩法，并活用PSV的操作方式。这次公布的预告片非常简短，其中关于实际游戏部分更是只有短短数秒的时间，从中可以看到新增加了众多近身搏击的部分，玩家可以通过前触屏的提示在规定时间完成动作指令的输入，从而给予敌人华丽的一击。消灭不同的敌人可以获得不同的金钱奖励。

背景解析

去年就有传闻说SCE正在开发PSV的《杀戮地带》新作，看来本作会有相当长的制作周期，从预告片的画面来看，本作的画面水准似乎比《COD 黑色行动 解密》更高。《杀戮地带2》曾是证明PS3性能潜力的重点大作，希望《杀戮地带 雇佣兵》也能展示出PSV的真正潜力。

PSV自燃事件频发，日本政府介入调查

事件回放

索尼表示从去年12月发售至今，已经发生31起PSV充电燃烧事件，其中日本23起，其他地方8起。索尼已于7月12日向有关部门提交了所有自燃事件的详细报告，31起案例无一例外都是充电时充电线接口处起火，目前并无起火导致受伤的报告。日本政府目前正在对此事展开调查。

索尼方面表示，PSV的起火现象并非产品设计缺陷，因此不会召回。索尼认为之所以会起火，应该是当事人的PSV充电线接口有液体或其他易燃物质而引起。而这种由于自身使用不当引起的燃烧不在保修范围内，用户须自掏腰包维修。

背景解析

真是屋漏偏逢连夜雨，在PSV销量最低迷之时，PSV自燃事件又让有意购机的人们对主机质量心存怀疑。不过根据目前的事件进展，PSV的充电口应该不存在设计缺陷，因为自身使用不当而导致充电燃烧的事件在各类电子产品身上都时有发生，之所以发生在PSV身上就特别引人关注，也许是因为其本身无法给玩家以足够的信心。从发售至今，PSV系统上的小毛病确实不少。在提升用户信心方面，PSV要走的路还很长。

《COD 黑色行动 解密》11月登陆PSV！

事件回放

在今年的E3展上，备受关注的PSV大作《COD 黑色行动 解密》终于得到确认，预定于今年11月发售。随后在德国科隆游戏展期间，本作公布了一段1分钟的预告片。本作剧情的时间轴位于《COD 黑色行动》与《COD 黑色行动 II》之间。游戏活用了PSV的触摸机能，利用背触屏幕可以实现诸如投掷手雷、挥刀等动作，很好地弥补了PSV版相对家用机版按键不足的问题。通过WiFi联机，游戏多人模式支持最大4对4的8人对抗，虽然从影像中可以看到多人模式的地图与系列先前作品的某些地图十分相似，但厂商表示所有多人地图都是重新设计。

值得一提的是，本作并非由IW/Treyarch制作，而是外包给北美的制作组Nihilistic Software，这个制作组曾制作了PSV版的《抵抗 燃烧天空》。

背景解析

作为本世代第一大作，《COD》登陆PSV的消息公布之后，就被视为掌机FPS的一个里程碑。从预告片来看，相比家用机版本作明显缩水不少，但是能在掌机上玩到准高清画面、用双摇杆操作的《COD》，已经很令人满足了。而且家用机版两作《黑色行动》的剧情以及游戏风格明显存在断层，本作应该能起到一个很好的衔接作用。

VITA短波

■SCE宣布《狡狐大冒险 时空神偷》将会推出PSV版，并在E3展期间提供了试玩版。该版本将与PS3版一起在秋季同日上市。PSV版将利用前后触摸功能和体感操作，两个版本的存档可通用。

■索尼宣布将成立“索尼电脑娱乐（广东）有限公司”（SCE GuangDong，简称SCEGD）。

SCEGD将由SCE Asia总裁安田哲彦担任董事长，SCE台湾的总经理本间和彦担任总经理。SCEGD的成立意味着PSV也许会加快进入内地的步伐。

■2010年在PS3上发售并广受好评的《特特莉的工作室 阿兰德的炼金术士2》将会移植PSV，预定于11月29日发售，定价为6090日元。本作将会增加不少原创内容，包括新服装、新插画等。

■CyberFront宣布《DJMAX TECHNIKA TUNE》将于9月27日登陆PSV，普通版售价6090日元，同捆特制画册与音乐CD的限定版为8190日元。

■2007年在PS2上发售的文字冒险游戏《Fate/stay night[新星]》将会推出PSV的移植加强版，预定于11月29日发售。

■鸭志田一创作的轻小说《樱花庄的宠物女孩》确定将会游戏化，对应平台为PSV/PSP，预定于2013年春季发售。

■NBGI宣布将于12月20日在PSV/PSP上推出《AKB 1/153 恋爱总选举》。本作是“《AKB 1/48》系列”的第三款作品，除了AKB48

外，还加入了姐妹团体SKE48、NMB48和HKT48，因此总计达到了153名成员。玩家可以通过逐个甩掉积极追求的偶像，最终只与其中一人成为情侣。本作的影像与写真全部为全新收录，数量达到了系列最多。

■PSV于8月28日进行了固件更新，追加了对PS经典游戏的兼容功能，首日提供的游戏有291款，在9月份将陆续推出更多经典之作，总数达到600款以上。

感受大屏娱乐潮流

文 月下雪影 美编 咕噜

——PSV购买解析

要问时下最潮流的游戏设备是什么，可能大部分人会脱口而出：iPhone！iPad！但真正对游戏玩家而言，这个词语应该换成：PSV！没错，索尼的PSV第一次让玩家能一边享受超值的兴奋，一边酣畅淋漓地畅玩大屏娱乐。可以说PSV的诞生让便携游戏进入到了一个与众不同的大屏时代，就索尼的老对手，一直对硬件不太感兴趣的任天堂也不得不跟上时代的步伐，发售NDSi LL和3DS LL来改善游戏屏幕的大小。毫无疑问，PSV已经成为了大屏娱乐的代表，而作为核心玩家的我们，更是没有理由错过PSV。但对于很多人来说，如何购买一台PSV依然是个不小的问题，所以在接下来的这几页内容，我们就不妨来聊一聊如何选购一台PSV吧。

▲PSV开启大屏娱乐时代。

选购疑问之一

没破解的PSV值得买吗？

对于绝大多数的人来说，无论购买什么数码产品，最先想到的问题总是那么两个：

1.这东西现在多少钱了？

2.它能破解了吗？它能越狱了吗？它能刷机吗？

怎么样，这两个问题是不是正中下怀了。实际上想到这两个问题是极其正常的，这是我们对钱的本能反映。第一个问题是直观地衡量当前产品的经济价值，它决定我们现在能不能买，而第二个问题则是揣度产品的未来经济价值，它决定的是我们想不想买。对于能不能买的问题，导购显然无从知晓，但想不想买的问题，这里就值得说上一番了。

我想对于大部分普通玩家来说，只要主机不能破解，那么购买的欲望通常会下降一半，甚至是更多。但核心玩家却很少考虑这个问题，而现在PSV还处于尚未破解的阶段，甚至在未来很长一段时间内都无法破解，那么现在的PSV是不是就不值得购买了？答案显然不是这样。

PSV是索尼现在的重点发展对象，在前不久结束的科隆游戏展上，数款面向PSV的大作悉数公开，让主机游戏素质大可放心，而已经排到2013年的游戏发售表，也让PSV绝对不会出现玩家们最不喜欢的游戏空窗期。所以对于一个玩家而言，PSV应该还没有什么理由可以拒绝，更何况PSV本身还具备的超强性价比和一如既往的时尚造型，所以即便PSV没有破解，但它依然还是值得购买的。

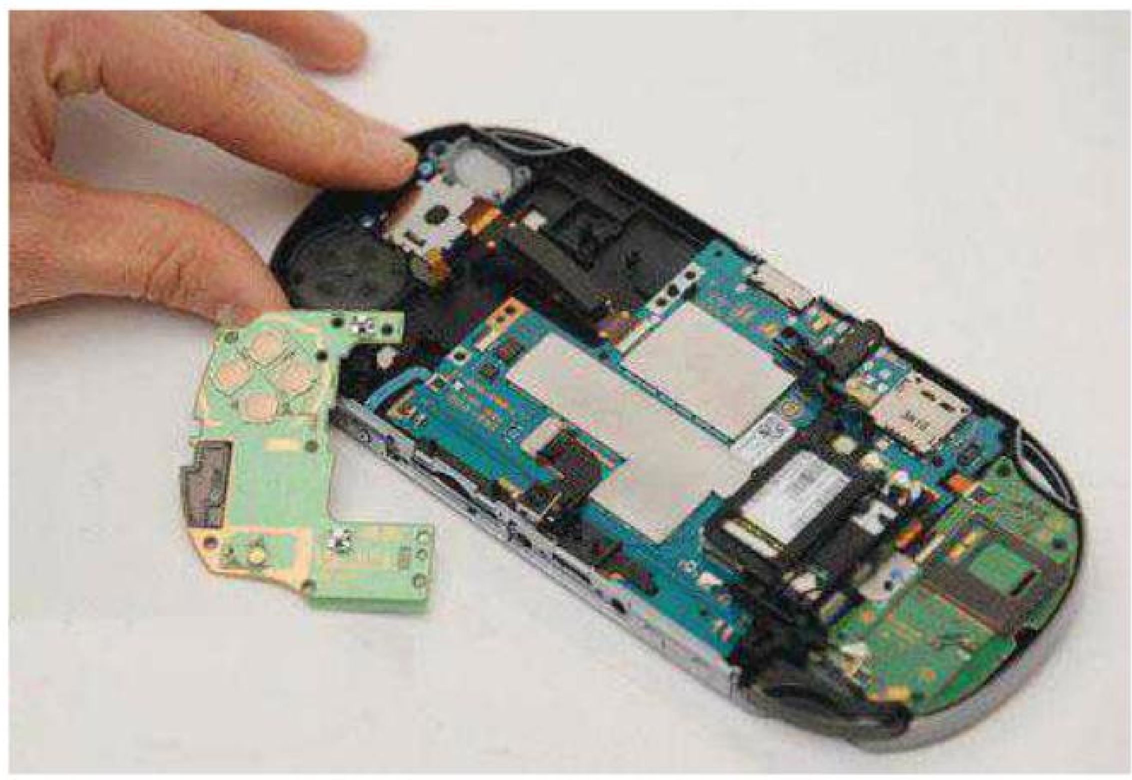
那么，面对没有破解的PSV，普通玩家们该怎么办呢？其实最好的办法是多多关注游戏新闻，慢慢从普通玩家转向核心玩家，或者是摸索总结出自己喜欢的游戏类型，“对症下药”只买适合自己的游戏。实际上一款PSV的实体游戏价格通常只有200～300元，对于现在的大部分人来说，应该是没有太大的经济压力，更何况每个实体游戏在玩过拿完奖杯之后，还可以再出手卖给其他玩家，再添钱买自己喜欢的游戏，甚至是直接和其他玩家交换自己喜欢的游戏，这样一来每个月玩一款游戏的话，实际上的经济花费只有100元左右，平均到每天也不过3.5元，又有什么不值得呢。更何况我们也并不一定每个月都买新游戏去玩，所以即便PSV没有破解，你依然可以玩到很多游戏，依然是值得购买的。现在，你还在乎PSV不能破解么？

▲PSV的游戏实际上并不贵。

选购疑问之二

应该买什么版本的PSV?

把表面的问题解决之后，下面我们需要解决更深层次的问题了：现在的PSV到底应该买什么版本的？这里我们给出的答案是哪个版本的价格最便宜就买哪个版本。因为PSV是没有区域锁定的，无论是哪个区域版本的主机都可以玩遍所有的游戏。既然主机不分区，游戏不锁区，那肯定是什么便宜买什么好了。从实际的市场出发，现在最常见的版本只有欧版、美版和港版，其中欧版、美版主机的价格要比港版低将近100元，而且欧版和美版主机包装里还多附赠了6张AR卡片，所以欧版和美版主机肯定是当前的购机首选。但如果你对这两个版本主机并不感冒，那也就只能选择港版了。至于初期火热的日版主机，因为价格上的因素，基本已经退出了市场竞争，即便是有也都是有价无货的状态，想要日版主机的玩家就不用费心了。毕竟在市场经济下，相同的产品，肯定是最便宜最受欢迎，这也算是应和了我们的主机选择标准吧。在确定主机的版本之后，我们还要选择主机的颜色，现在的PSV只有黑、白两种颜色。黑色主机便宜，在1580元左右，而白色主机就贵很多了，基本要1850元才能买到，两者因颜色相差这不到300元的售价，就是仁者见仁智者见智的问题了，凭自己的感觉买，喜欢哪个买哪个。另外PSV还有Wi-Fi版和Wi-Fi/3G版之分，考虑到国内的实际情况，Wi-Fi/3G版基本不做推荐，玩家买Wi-Fi版足矣。



▲美、欧3G版PSV硬件基带有锁，导致无法使用联通的3G卡上网，所以没有购买价值。

区域版本	主机颜色	主机类型	市场行情
港版	黑色	Wi-Fi版	1580元
港版	黑色	3G版	1980元
港版	白色	Wi-Fi版	1850元
港版	白色	3G版	2150元
美、欧版	黑色	Wi-Fi版	1500元
美、欧版	黑色	3G版	3G运营商锁区，普遍不售
（注：美、欧版无白色PSV主机）			

选购疑问之三

有没有可能遇到翻新的PSV?

现在国内无论什么东西多少都会有些水分，整个市场就是真真假假虚虚实实。而在游戏电玩行业里面，主机真假肯定谈不上，只要是玩家就能分清机器到底是不是山寨，所以游戏行业里面主要讲的是虚实，也就是主机到底是不是翻新机，更直白地说，我们要买的机器之前到底有没有人用过？想要知道这点，就必须仔细检查机器是否有被人用过的痕迹。那么PSV从哪里找这些蛛丝马迹呢，答案就在机器本身的按键和外壳上。首先是透明的两个肩键L、R，因为是透明塑料，所以只要是正常使用，都很难不留下痕迹，拿到光下面看一下，有些磨损的必然是被人用过的机器。其次是机身的钢化玻璃材质，我们在试玩主机时候可以用眼镜布擦掉机器的一些可能有的污渍，然后查看有没有刮痕，尤其是背面的触摸板，非常容易被划花，只要是在光反射下出现较多的划痕，那多半也是被用过的机器了。最后，我们还可以检查机器的USB接口，只要在接口上看到有金属摩擦的痕迹，或者有很多的灰尘颗粒，那同样有可能是被人用过的机器，毕竟新机器是不可能用过USB接口的。如果上面三点都没有问题，那么机器本身的质量就应该可以放心了。

这时可能会有阅机无数的玩家反问道：好像所有PSV都没有被人用过的痕迹？其实这就对了，因为现在PSV基本就没有翻新机，市场里能买到的机器99%都是全新主机，所以即便你不按照上面介绍的步骤去检查PSV也没有关系，因为PSV的翻新机是很少见的，买机器的时候大可放心。

▲PSV的背部触摸板非常光滑，而且因为经常与桌面接触，所以极有可能留下划痕。

选购疑问之四

PSV机器没有三码合一?

关于主机的三码合一的问题，这里可以明确说，因为欧、美两版在运输过海关的时候会机盒分离，所以不对应是很正常的。而港版主机因为条件便利，基本上还都是三码合一的。不过不知道大部分玩家是否发现，现在PSV实际本身就只有两码而已，即机身序列号和包装上的序列号。而原先在电池舱里的序列号因为变成不可拆卸电池，所以已经不复存在了，那么PSV就是二码合一了么？当然不是，这里先卖个关子，我们先说一下二码合一的事。来看主机上序列号，它分为上下两个贴条，下面是主序列号，它的格式是AA-BBBBBBBB-CCCCCCC-PCH1X0X，前三段为2+8+7，总

▲三码合一现在并不能算作PSV的鉴定主流标准。

计17位。最后的PCH1X0X是主机类型和区域版本的编号，第一个X有0和1两种，0是Wi-Fi版、1是Wi-Fi/3G版。第二个X有7种，0表示日版、1是北美、2是澳洲、3是英国、4是欧洲、6是香港、7是台湾。我们主要见到的以0、1、4、6居多。上面的贴条则是机器的序列号，即是第多少台PSV，它的格式是SERIAL NO.HE CCCCCCC，可以看到它是和主序列号的第三段相对应的，这里一般不会出错。而包装上的序列号是说的是盒子上的白色贴条，这上面有两道条形码和数字，这里依次对应主机序列号的BBBBBBBB-CCCCCCC部分，即第二段和第三段，这里不能出错。如果你有可以识别条形码的手机可以顺手扫描一下这个条形码，条形码扫描出的数字应该和下面印刷的数字相对应，当然不是所有商家会让你这么做，所以这里也只是说如果。好了，都没问题，两码合一完成，那么第三个码在哪呢？别着急，把机器买回家，先在自己的电脑上安装内容管理助手，然后再在PSV连接到电脑进入待机的情况下，打开“我的电脑”，用鼠标右击PSV的盘符选择属性，看到主机序列号了没，这里的号码只要机身上的主序列号对应，就达成三码合一了。但我们在购机的时候限于条件所限，肯定没法检查这个，所以只了解二码合一也够用，再何况还有很多主机连二码合一都不行，所以我们能保证的是机器本身都能正常使用就可以了。至于是否三码合一，其实你大可不必关心。

选购疑问之五

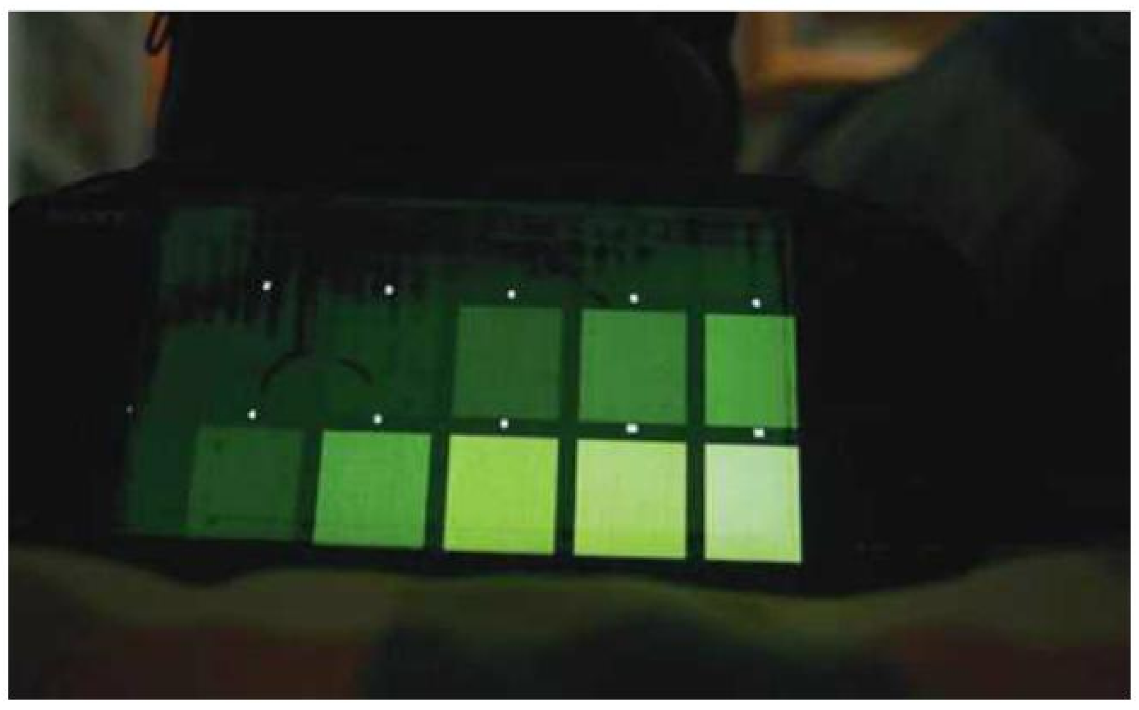
PSV的屏幕问题解决了没有?

在PSV发售的早期，曾爆出过很多问题，包括：

1.“摇杆门”：由于PSV摇杆和按键的距离比较接近，所以游戏时两者可能相互干涉，导致误操作；

2.“死机门”：PSV在不当插拔3G卡、联网游戏，甚至是系统升级时都可能发生死机现象。而且死机之后由于不能拔电池，需要等到电量完全耗尽才可以重启机器；

3.“屏幕门”：主机在全黑的时候呈现出


▲遇到这样颜色非常不准的油污屏千万不要购买。

绿色的老旧液晶板状态，且颜色显示不准确，时有竖线条纹。

但前两个问题一个被证明是子虚乌有，一个则在系统升级中被解决掉了。那么剩下的屏幕问题是不是还一直存在？肯定地说，确实还有，但颜色不准确和竖线波纹都早已解决，剩下的只是一些屏幕黑斑问题了。肯定地说，只要PSV屏幕不更换材质，黑斑问题就会一直伴随，但严重性肯定会逐渐渐低。无法100%杜绝是因为OLED本身的工艺所限，在屏幕的生产过程中，软膜一样的OLED想要变成硬屏就必须粘在附着材质上，但因为OLED过薄，所以本身很难100%和附着材质黏合，这样会出现黏合和未黏合的部分。一般大部分被黏合，小部分未黏合，主机会出现光斑；而大部分未黏合，小部分被黏合则会出现黑斑。具体地说，在PSV全黑情况下，会看到一些白色色块或者黑色色块，那些黑色色块即为黑斑，而白色色块就是光斑。从屏幕本身的材质讲，OLED是自发光体，在显示黑色时应该是全黑的，所以黑斑不应该成为问题，但无奈工艺问题让大部分材质未黏合，只有小部分黏合，所以形成了黑斑，这理论也成为了问题，而光斑出现当然就是正常的了，毕竟有小部分未黏合是正常的。那么是不是大部分黏合，有点小光斑机器的机器要比大部分没黏合有点小黑斑的机器好？其实两者都差不多，没法具体说哪种屏幕的感觉更好，但肯定是黑斑、光斑反差越少的屏幕，效果越好，所以找黑斑和光斑少的机器挑选就行。另外PSV还有一些屏幕会在全黑的情况系呈现出墨绿的颜色，这种半黏合的效果形成了极其难看且颜色显示不准的极品烂屏：油污屏。这种屏幕就千万不要买了，其实只要你看过了油污屏，就会发现偶尔带些黑斑或光斑的屏幕还是没什么问题的。

选购疑问之六
合购游戏是不是不能搞了？

前不久PSV更新了1.80系统，在更新后PSN账号会与记忆卡进行惟一绑定，很多玩家就询问是不是合购游戏不能玩了？这里都被惟一这个词欺骗了，这里的惟一说的是1.80系统不允许玩家在一张记忆卡上储存多个账户的数据了，即只能存储一个PSN帐号，切换帐号就需要格式化记忆卡，而不是说合购游戏只能在一个人的记忆卡上玩了，这两者是没有任何联系的，但是对于很多拥有两个个帐号，一个帐号用来玩实体游戏打奖杯，一个帐号用来玩合购游戏体验游戏乐趣的玩家来说，只有一张记忆卡就无法办到这两个事了。所以1.80系统的更新和游戏合购没有太大关系，合购游戏这种形式依然存在。不过对于新玩家来说，这里还是要插一些话，因为现在很多商家的购机套餐都是以较低的价格搭配几款廉价下载游戏形成低价竞争市场，这样商家卖了记忆卡，你以低于市场价的价格玩到了几款游戏，感觉上是皆大欢喜，但因为PSV在帐号上的实际控制权是在商家手里，包括所有的资料、密码等等，所以这种套餐尽量还是不要购买。这里运用的实际就是PSN账户的合购功能，索尼允许一个PSN帐户购买的游戏在两台PSV上同时使用，商家通过此规则购买比实体游戏更便宜的下载游戏，这样成本平摊到两台主机的成本只有一张实体游戏价格的1/3，但上面所说你没有这个帐号的实际控制权，所以你现在为游戏多付出的钱很可能在未来的某个时间被剥夺，而且和人共享一个账户，你也不方便再自己购买DLC或是一些其他东西，况且游戏的奖杯也是被人共享，这样的廉价游戏套装实际非常划不来，不仅有风险性，还丧失了趣味性。所以从实际娱乐的角度出发，廉价的合购游戏套餐玩家千万不要去尝试。

选购疑问之七
玩PSV还需要另买配件吗？

在谈这个问题之前，我们先要了解PSV本身的包装里面都有什么配件，从现在市场角度出发，目前主流的几个版本包装内的具体配件如下：

港版Wi-Fi版主机内包括：PSV主机一台、USB数据线一根、电源及电源线一套和说明书若干。

港版3G版主机内包括：PSV主机一台、USB数据线一根、电源及电源线一套，说明书若干和价值50港币运营商为one2free的预付款SIM卡，内含300MB流量，仅能在香港境内使用。

美、欧版Wi-Fi版主机内包括：PSV主机一台、USB数据线一根、电源及电源线一套，说明书若干和6张AR游戏卡片。

可以看出PSV主机除了本身的机器和电源和USB数据线之外就没有附赠任何周边了，另买配件是必须的。首先是记忆卡，如果你是下载游戏玩家，16GB为宜，如果是普通的游戏玩家，那么8GB就足够用了。其次是屏幕贴膜，这点基本不用赘述了，一般推荐国产品牌贴膜或者是组装膜，品牌贴膜可以考虑北通或者卡登仕，卡登仕的略薄一些，容易被划伤，需要注意。组装膜就没什么选择了，通常都是高仿Hori，质地比较厚，但或多或少会影响到屏幕的显示效果，优势在于价格便宜，品牌贴膜和组装膜根据情况选择即可。其次，还必须要购买的是电源适配器，因为原装的欧版和港版PSV都是英式插头，这种插头必须在有大插头接口上的插座才能使用，像是公牛插座，但考虑到PSV是便携主机，我们经常会带着它满处跑，而并不是所有地方都有英式插座的，所以买一款可以将英式插头转换成普通双向插头的电源适配器还是很需要的。另外插句题外话，现在PSV的自燃事件日益增多，截至到目前已经有31起被报道过了，一般令PSV发生自燃的问题原因是插头方向有误，我们在充电的时候一定要注意让带有PS LOGO的一面朝上才能插入接口，这样才能保证主机的充电安全，不会发生自燃事件，另外媒体说欧版美版插头正反都无所谓，这里建议还是按照正常的操作进行，以免发生问题追悔莫及。最后，有需要的玩家还可以买个保护包，普通的玩家可以购买组装包，有条件的玩家可以考虑《GT赛车》的PSP-3000原装防震包，PSV同样可以使用，而且效果非常好。一般除了这四样之外，再需要购买的就是游戏卡带了，那个就不算周边了，我们也就不再赘述。

▲港版和欧版PSV的插头都应该是这样的英式插头，普通插座一般无法使用，（但可以扭开插头，会发现里面其实是二相插头。

选购疑问之：
是否还有其他疑问？

至此，这篇PSV购买解析就告一段落了，看了上面总结的几个大问题之后，不知道你是否还有在购机上的疑问？如果有请来信告诉我们，我们会在下辑的《PSV专辑》里面为你逐一解答，以便让你更充分的了解到PSV的整个市场，让我们不见不散！

PSV购机推荐套餐

\	品牌/型号	价格
主机	PSV主机（美版黑色，Wi-Fi）	1500元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	198元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1748元

主机及主要周边参考价格

PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
4GB索尼原装PSV记忆卡	128元
8GB索尼原装PSV记忆卡	198元
16GB索尼原装PSV记忆卡	298元
32GB索尼原装PSV记忆卡	468元

本文价格更新截止至2012年8月31日，各地行情不一，仅供参考。

PSV 1.8固件更新介绍

文 LIKY 美编 咕噜

2012年8月28日，索尼在全球范围内对PSV主机提供了1.8版固件的更新升级，本次更新不仅对主机的安全性方面再次进行了强化，也加入了不少新功能和改进，而最值得关注的一点是，本次更新后，索尼开始提供PS游戏的下载供PSV使用，共有600款老的PS游戏会陆续上架PS Store，其中包括有《最终幻想Ⅶ》、《MGS》等经典名作，所以说本次的PSV固件升级还是有不少令人关注的新内容的，下面我们就来具体看一下。

升级过程

升级固件的方式依旧如以往一样，可以通过电脑或PS3连接PSV进行升级，也可以让PSV直接通过Wi-Fi升级，需要注意的是，几位小编在用Wi-Fi更新时卡在38%，不过耐心等待几分钟后还是顺利更新了。

更新点1 支持PS游戏

本次更新最大的一个卖点无疑是对PS游戏的支持了，索尼官方也对这一点进行了特别的宣传，以“我的青春·下载”的口号在官方网站建立专门页面，并推出特别的宣传视频（本辑光盘也有收录），总共会有600多款经典PS游戏将会陆续上架提供玩家下载（从8月28日开始，每隔一星期索尼会提供一批，预计更新4次）。玩家的PSV只要更新了1.8的固件，登陆PSN就可以找到这些游戏（有PS3的玩家也可以通过PS3主机先下载然后传输到PSV上）。日服上，这些游戏的售价大部分都在600日元左右，而一些大作比如《FFⅦ》、《机战α》等需要1500日元。而港服上目前游戏的定价都是33～42港币左右，乍一看定价要比日服厚道很多，但仔细一搜你却找不到《FF》等大作，不知道以后更新会有什么变化。

值得一提的是，PS经典游戏的下载服务其实之前已经对PS3和PSP开放了，如果玩家之前已经在PSP或者PS3上购买过PS游戏，而该游戏现在又可以支持PSV的话，那么只要重新下载一次便可在PSV上玩了，不需要再次购买。

PS时代的无数经典名作，也见证了玩家们的青春岁月，如今通过下载的方式在PSV上重温，相信会令不少玩家心动的。

▲港服的PS游戏定价较低，但似乎阵容不够强大。

更新点2 系统菜单支持按键操作

以前在PSV的系统菜单我们只能使用触摸操作，这次的更新终于加入了按键控制，在主页、音乐、影像、设定等各级菜单中，我们都可以用按键来操作，方向键和左摇杆控制光标移动，○键是确定，×键是取消（欧、美版则相反），L和R键可以左右切换LiveArea页面，使用起来要方便不少，而且触摸操作也可同时使用。不过要开启按键控制必须先在设定菜单中开启“使用PS Vita主机的按钮操作”。

▲在系统菜单中开启按键控制功能。

更新点3 浏览器支持背触控制

浏览器这次加入背触控制功能，我们可以通过背触板的触摸来滚动页面，不过测试发现，仅限于上下滚动，无法左右移动，也无法像使用前触摸屏一样拖动以及放大页面，但是如果页面放大的话，双击背触板可以让页面缩小到正常大小。整体而言，新加入的这个背触控制还算有一定的辅助作用，起码在后面滑动手指滚动页面就不会挡住正面的浏览视线了。除此之外，浏览器这次在地址栏旁边加入了搜索栏，方便玩家快速搜索，另外右侧的菜单栏还加入了一个“回到顶部”的按钮，这也是一个不错的小改进，只要点击该按钮便可让页面快速回到顶部，需要注意，如果页面放大过的话，点击一次会让页面首先恢复原始大小，再按一次才是回到顶部。

▲浏览器加入了搜索栏和“回到顶部”按钮。

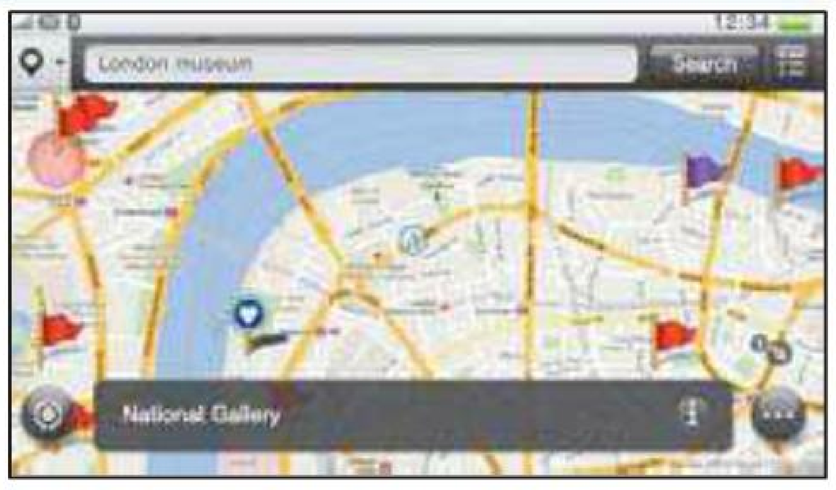
更新点4 影像播放加入更多按键控制

这次的影像播放部分加入了按键的控制功能，播放时按△键是打开播放菜单，○键是播放/暂停，×键是退出，方向键（或左摇杆）的↑或↓每按一次，即可让播放速度加快或放慢0.1倍，最慢是0.5倍速，最快是2.0倍速；方向键（或左摇杆）的←或→，每按一次，即可在3个阶段之间切换速度来快进或者快退，如果持续按住不动的话则是标准速度的快进或者快退。在播放菜单上可以看到多出了一个“1.5倍速播放”的按钮，点击后便可让影像以1.5倍速度来快放，若要恢复正常速度，只要点击“1.0倍速播放”便可。另外本次还加入了重复播放功能，需要在菜单中开启。这些新功能的加入无疑让影像播放更加方便了。

▲播放菜单上可以看到多出了一个“1.5倍速播放”的按钮。

更新点5 地图两点小改进

地图方面有两点小改进，一个是在“查找地点”和“查找路线”之间增加了一个切换按钮，另外一点是设置旗帜标记，这次可以直接在地图上点击选定了，不用像之前那样还要进入菜单来设定，算是方便一点吧，不过这两点改进实在有点无关痛痒，玩家一直诟病的载入速度和流畅度问题似乎没有根本性改善。



▲可以直接在地图上设置旗帜标记了。

更新点6 群信息可直接拍照发送照片

给好友发送讯息时，除了可以添加相册中的图片，这次可还以直接拍照然后发送图片了，只要选择[添加附件]>[拍摄相片]即可启动相机拍摄相片，所拍摄的相片会作为附件添加至信息中。

▲可以直接拍照发送照片。

更新点7 音乐播放支持导入播放列表

本次的更新让PSV支持音乐播放列表功能了，我们可以把PS3上的音乐以及播放列表一起导入到PSV中进行播放，甚至还可以把电脑上iTunes的播放列表导入，对于喜欢听音乐的玩家来说，这或许是个好消息。

▲新加入了播放列表功能。

更新点8 删除多个好友请求和信息

收到加好友请求时，如果不想接受，以前需要一个个点开后去拒绝，现在不用了，只要在列表画面打开右下角的选项，会看到“全部删除”的选择，只要点击一下，整个世界便清净了。群信息也开始支持删除多条信息，只要在信息列表画面，点击右下角的选项，选择删除，然后勾选想要删除的信息便可，如果想全部删除那就选择“全部选择”再确认吧。

▲可以选择全部删除。

更新点9 增加交叉控制器功能

在[遥控操作]中增加了“交叉控制器”（Cross-Controller）的启动程序了，另外，如有支持交叉控制器的游戏，在其LiveArea中可以见到启动图标。使用交叉控制机能能以无线的方式连接PSV和PS3，即可让玩家在两个画面游玩游戏。玩家可将PSV当作控制器，活用PSV的触摸屏、背触摸板、重力感应或相机等丰富的机能，操作PS3的游戏，当然，需要支持交叉控制的游戏才行。

▲利用交叉控制器功能能用PSV玩PS3的游戏。

更新点10 near可定期取得位置资料

之前near必须在联网时才能更新位置资料，现在加入了定期记录位置资料的功能，该功能的作用为：即使没有可与网际网路连线的环境，只要定期记录附近Wi-Fi无线基地台的资讯，之后即可在与网际网路连接时一并取得位置资料。这项功能需要启动near后，在[设定]>[位置资料]>[定期取得位置资料]中开启。

▲在设定菜单中开启定期取得位置资料的功能。

其他的更新点

1.派对：可浏览最近100个文字聊天的履历，请由（我的最爱）参加派对，然后轻碰（聊天&活动）。

2.追加了日文五十音键盘：需先进入[设定]>［启动］>［语言］>［输入语言］>［键盘／添加单字］>［日文］，轻碰［五十音］的方格打勾，启用键盘。之后即可切换键盘

3.时间自动校准：时间设定可通过网络自动校准，1天可自动取得日期与时间的资讯1次。

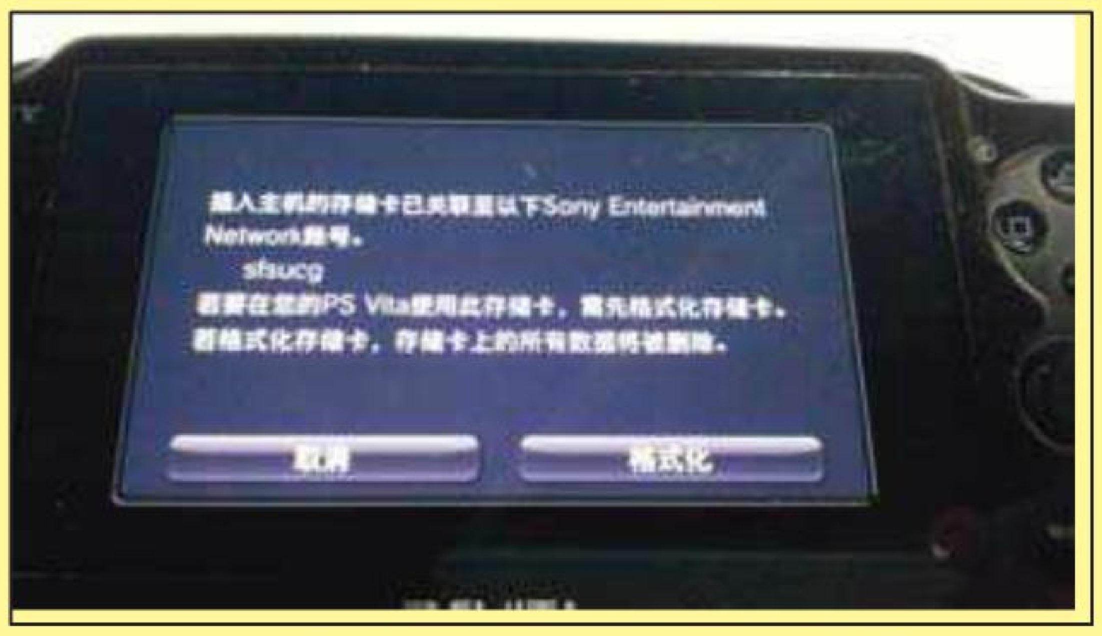
4.影像自动建立缩图：在内容中找不到缩小图像（缩图）的资讯时，已可自动建立。

5.最新资讯一览的变更：改善最新资讯所显示的画面排版，已可在一览表暂停或取消下载内容。

▲在一览表界面，点击白色按钮就可以暂停或取消下载内容了。

特别提示：一卡多号的悲剧

这里要告诉大家一个不好的消息，1.8固件更新后，一卡多号就悲剧了。之前我们只要初始化机器而不格式化记忆卡，在开机向导画面可以登录另外的PSN账号，从而实现一卡多号共用资料，而现在，索尼显然封堵了这个“漏洞”，在开机向导画面登录其他账号时会出现提示，该卡已经关联至其他账号，必须格式化才能继续使用。一卡多号正式告别舞台，要想多个账号同时用还是老老实实地另买记忆卡吧。



▲开机向导的登陆画面已无法登陆其他账号。

新应用上架——财宝公园

《财宝公园》是本次固件更新后的第二天，也就是8月29日上架的一款新应用程序，完全免费，这也是一款类似之前《闹钟同盟》的社交型小游戏，不过可玩性要高多了。其玩法类似于我们熟悉的《扫雷》，在一个5×5的方格区域，玩家需要将隐藏的财宝找出来，当然，格子除了有财宝，还隐藏有炸弹、陷阱和金币，玩家只有5次点击的机会，5次还没找到就算失败。在画面左边会有一些提示信息，包括炸弹、陷阱、财宝的排列形式，以及隐藏有炸弹的格子颜色等。点击一个格子后，其上下左右的4个格子如果隐藏有东西，就会变为宝箱形状，玩家可根据这些提示来进行推理，需要注意的是，左边提示的排列形式有可能跟实际不同，因为实际会有旋转的情况，这在一定程度上提高了难度，但如果在这种情况下也能成功找出财宝，获得分数也会更高。

▲根据左边的提示信息快速找到财宝。

之前提到，这是一款社交型的游戏，那么它是怎样来社交呢？其实就是通过“near”，玩家可以编辑出自己的关卡（游戏中叫“财宝单”），然后通过near发布出去，其他的人来到你的发布地点附近便可下载游玩，玩家也可以直接将财宝单通过信息发送给自己的PSN好友。你的关卡被越多的人玩，你的得分也会越高。当然，你也可以下载别人发布的财宝单游玩，一起切磋。

▲设计出自己的“财宝单”，然后通过near发布。

在PSV上开发软件和游戏

——PSM入门教程

文 PSM开发网
编 酷洛洛 美编 咕噜

什么是PSM？PSM是PlayStation Mobile的简称，是一款可以开发出在多平台上执行的应用的开发环境。PSM开发出来的软件和游戏，可以在PSV甚至安卓平台的手机/平板等设备中运行。因此，开发者不用为不同的设备写代码，从而大大提高了应用开发的效率。当然，目前PSM主要还是为PSV开发软件和游戏的。

PSM支持Windows作为开发环境，开发是以C#语言为基础，在PS Mobile Studio集成环境中实现的。在各平台上运行之前，可在Windows PC上模拟运行，提高开发效率所以。如果您会C#的语法，相信很快就能入门PSM开发。嘛，说了半天，其实PSM可以说是Sony推出的一种新的程序开发技术，可以为PSV和安卓设备开发应用，相信未来的PSM一定可以跟现在的Android一样火。本篇文章将会带大家从Hello World程序开始，走进PSM的世界。

一. 搭建PSM开发环境

1.首先，你要保证电脑中已安装了PSV的“内容管理助手”，相信有PSV的用户一定都装过这个软件了，没有装过的童鞋可以自己上网下载一个直接安装就好了，官方地址为：http://cma.dl.playstation.net/cma/win/cs/index.html，用户可以在这里下载到最新版的内容管理助手。

2.下面，我们需要下载PSM的开发套件，目前最新的版本是0.99。这时我们转入官方网站（http://www.playstation.com/psm/developer/openbeta/index_e.html），在“1. PlayStation Mobile SDK 0.99”下面找到进入下载页的“Go to download page”按钮，然后在下载页最下处点击“Download PSM SDK 0.99”进行下载，大小为284.13MB。

1. PlayStation®Mobile SDK 0.99

PSM SDK is a software package for developing applications that can be run on the PlayStation®Vita system and PlayStation™Certified devices.

PSM SDK includes PC applications such as PSM Studio, as well as PSM UI Composer for laying out UI components.

Further, in addition to basic graphic and sound libraries, PSM SDK also includes GameEngine2D for games using 2D graphics, Physics2D for 2D physical engine, as well as superior libraries such as the UI component library UI Toolkit.

Rather than providing only basic samples for explaining each basic API, the SDK also gives you access to samples of games and applications using 2D and 3D graphics.

The following new key features have been added in PSM SDK 0.99

- In-App Purchase library
- Digital Signature & Encryption library for content protection
- GamePad support for UI Toolkit library
- ModelViewer for previewing .mdx files on PC
- 50+ bug fixes

[Recommended System Requirements]

- One of the following operating systems:
  - Microsoft® Windows® XP Service Pack 3 or later (32-bit version only)
  - Windows 7 Service Pack 1 (32-bit or 64-bit version) or later
- 3 GHz processor or greater
- At least 2 GB of free space on your hard disk
- At least 4 GB of RAM
- A graphics card that supports OpenGL 3.0 or higher
- A sound card compatible with DirectX 9.0
- 1 or more USB 2.0-compatible ports

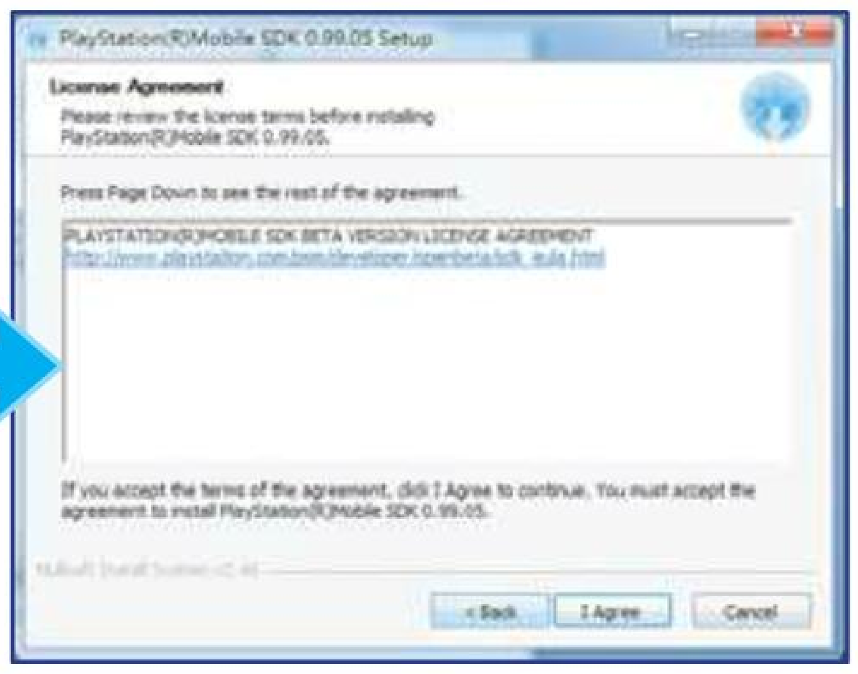
Go to download page

Demo Game Samples

PSM Studio

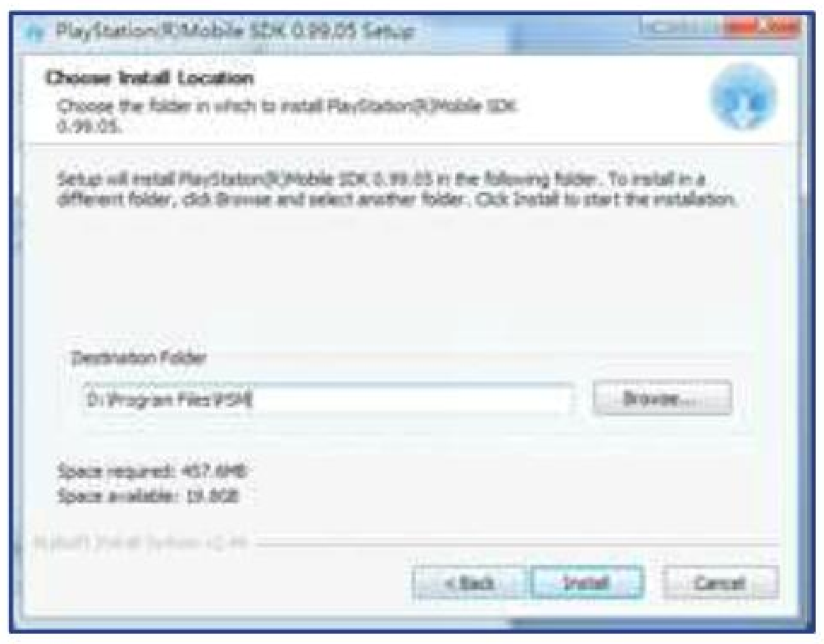
PSM UI Composer

3.下载完成后，直接双击开始安装，如下图：



4.点击“Next”，然后点击“I Agree”，就会进入到选择安装路径的界面。

这里我选择安装在“D:\Program Files\PSM”这个文件夹下，读者们可以自由选择自己喜欢的路径，但是需要注意的是，安装路径一定不能含有中文，比如“D:\开发\PSM”，“E:\PROJECT\PSM开发”，这类含



5.选择好安装路径后，点击“Install”,程序就开始安装了。安装过程中，会提示需要安装PSV的USB驱动，这里我们需要点“下一步”，如右图：

6.点击“下一步”后，会出现“Windows无法验证此驱动程序软件的发布者”的提示框，这里我们一定要选择“始终安装此驱动程序软件”。等待1分钟左右，就会出现PSM安装成功的界面，点击“FInish”按钮即可完成安装。

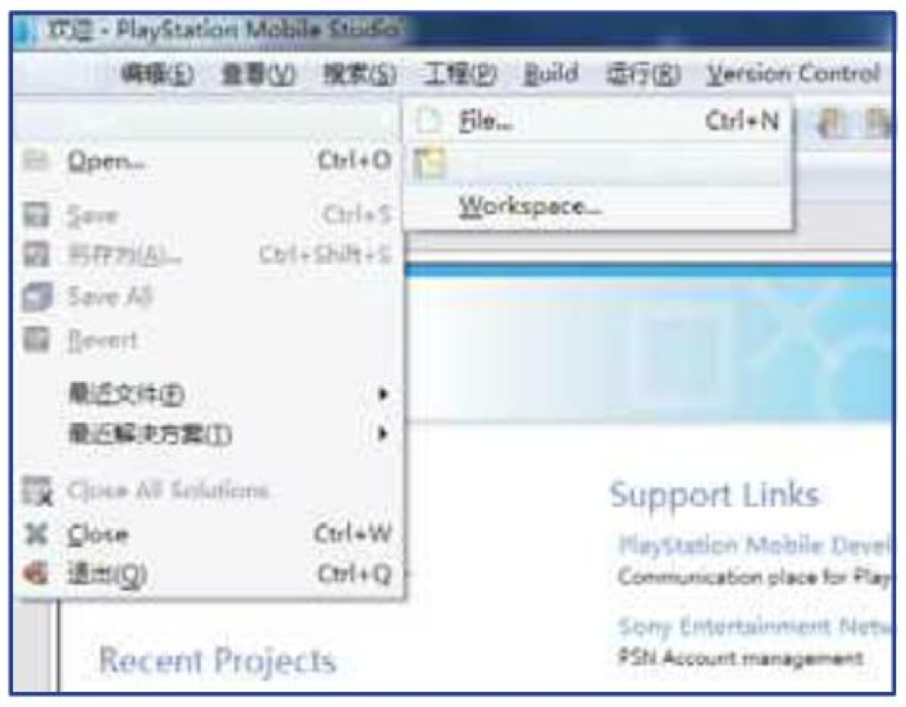
7.安装完成后，会弹出一个浏览器页面，这个页面就是PSM的开发文档，想要学习PSM开发就必须认真研读此文档。这个文档的路径位于C:/Users/Public/Documents/PSM/doc/，这个是WIN7系统下文档的路径，XP系统下的文档路径跟这个差不多，大家可以自己找一下。

8.回到桌面，你会发现桌面上多了两个图标：PsmStudio 和UIComposer。前者用于程序的开发，后者用于界面的设计。两个程序都是不可或缺的，我会在以后的文章中逐渐的向大家讲解这两个工具的用法。

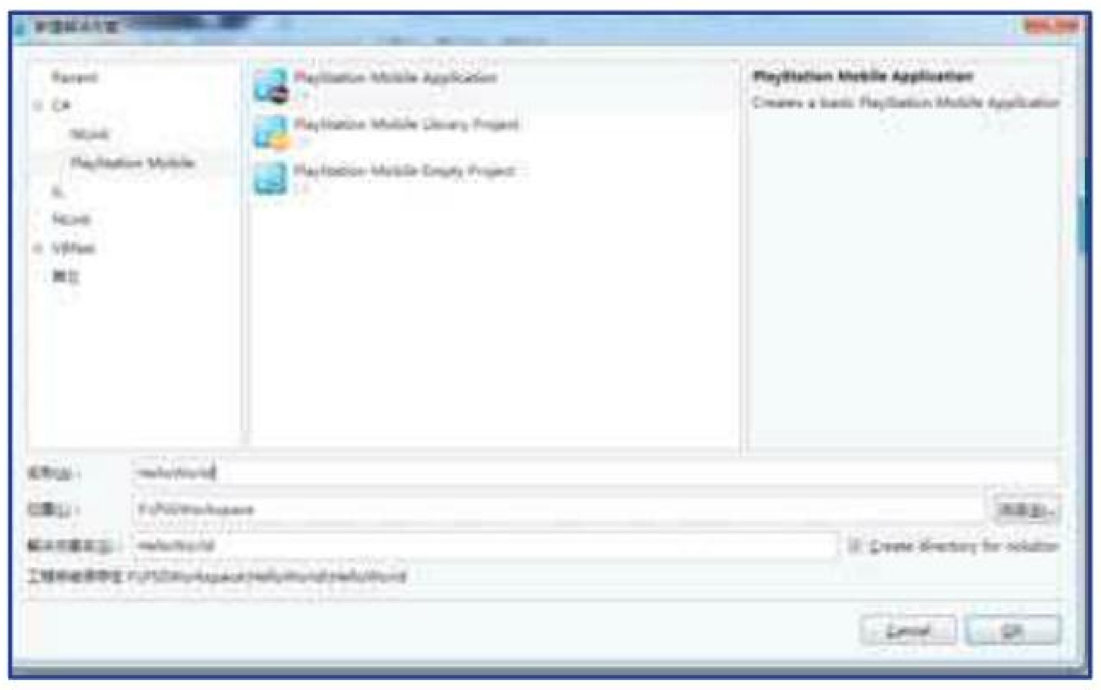
二. 编写第一个程序 HelloWorld

1.新建项目

首先打开PsmStudio，就是刚才我们安装的那个。打开后，点击“Start New Solution”,或者点击菜单栏中的“文件”--->“New”---->“Solution...”，如右图：



然后会弹出“新建解决方案“的界面，如下图。



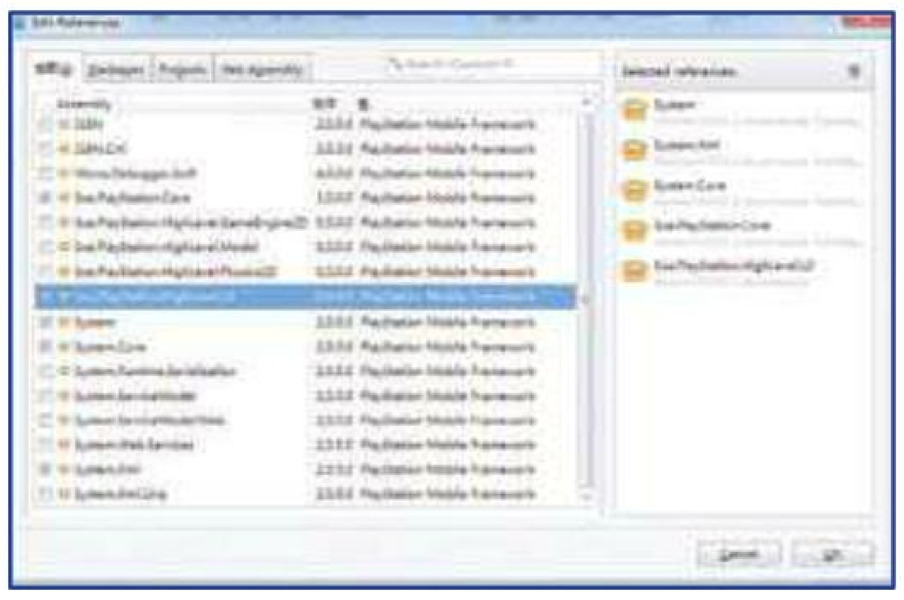
在左侧栏中选择“Playstation Mobile”，然后点击右侧的“Playstation Mobile Application”，就表示我们需要建立一个PSM项目。 然后，我们为这个项目取一个名字，在“名称”一栏中输入项目名称，这里我输入的是“HelloWorld”. 最后，我们需要选择这个项目的保存路径，需要注意的是，路径中一定不要含有中文或者空格。在这里，我选择“F:\PSSWorkspace”作为这个项目的保存路径。

填写完以上信息后，点击“OK”按钮，就生成了一个PSM项目了。

2.编写HelloWorld代码

首先，我们需要导入必须的类库。 如下图，在“引用”这个文件夹上面右键单击鼠标，然后选择“Edit References...”

在弹出的窗口中，找到“Sce.PlayStation.HighLevel.UI”这一项，勾选前面的复选框， 最后点击“OK”按钮，就成功导入了这个类库。



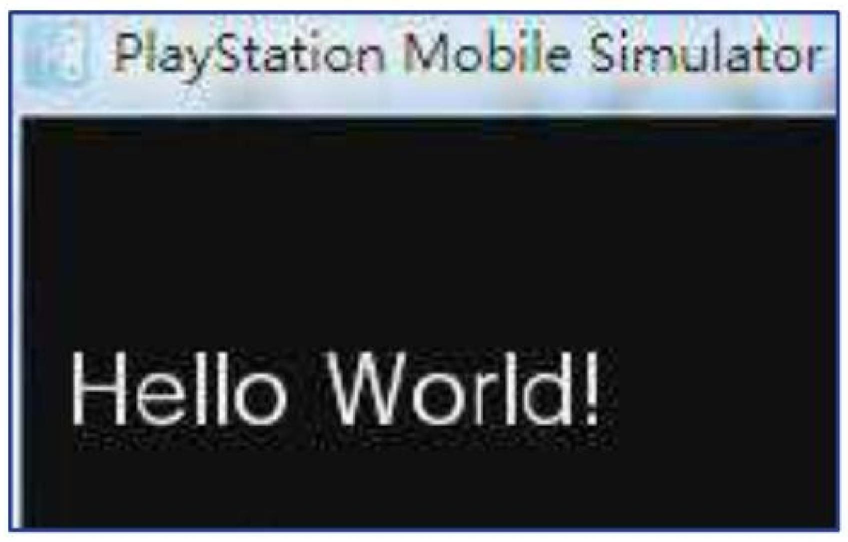
双击左侧“解决方案“窗口中的AppMain.cs 文件，就可以在右侧窗口中打开这个文件，我们需要在这个文件中编写代码。由于篇幅的原因，就不一一解释每行代码的含义，我会在以后的教程中详细说明。您只需要将以下代码复制到这个AppMain.cs 中即可。

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using Sce.PlayStation.Core;
using Sce.PlayStation.Core.Environment;
using Sce.PlayStation.Core.Graphics;
using Sce.PlayStation.Core.Input;
using Sce.PlayStation.HighLevel.UI;

namespace HelloWorld
{
  public class AppMain
  {
    private static GraphicsContext graphics;

    public static void Main (string[] args)
    {
      Initialize ();

      while (true) {
        SystemEvents.CheckEvents ();
        Update ();
        Render ();
      }
    }

    public static void Initialize ()
    {
      // Set up the graphics system
      graphics = new GraphicsContext ();
      // Initialize UI Toolkit
      UISystem.Initialize (graphics);
      // Create scene
      Scene myScene = new Scene();
      Label label = new Label();
      label.X = 10.0f;
      label.Y = 50.0f;
      label.Text = "Hello World!";
      myScene.RootWidget.AddChildLast(label);
      // Set scene
      UISystem.SetScene(myScene, null);
    }

    public static void Update ()
    {
      // Query touch for current state
      List<TouchData> touchDataList = Touch.GetData (0);

      // Update UI Toolkit
      UISystem.Update(touchDataList);
    }

    public static void Render ()
    {
      // Clear the screen
      graphics.SetClearColor (0.0f, 0.0f, 0.0f, 0.0f);
      graphics.Clear ();

      // Render UI Toolkit
      UISystem.Render ();

      // Present the screen
      graphics.SwapBuffers ();
    }
  }
}
```

至此，一个HelloWorld的程序就完成了，感觉很简单吧！ 下面我们就来运行这个程序吧。

3. 在模拟器中运行HelloWorld

依次点击菜单栏中的“运行”--->“Run With” --->“Playstation Mobile Simulator”，就可以启动模拟器运行我们刚才编写的HelloWorld了。 程序的运行效果如下图：



黑黑的屏幕中，只显示了“Hello World”， 是不是感觉很无聊啊。 呵呵，以后我会慢慢教大家开发更加丰富多彩的游戏和软件。当然了，如果您想更快的自学PSM，可以访问“PSM开发网(www.devpss.com)” 来学习，里面有很多学习资料，也有很多开发者在积极讨论，强烈推荐哦！

三.在PSV中运行项目

刚才我们已经在模拟器中运行了HelloWorld这个项目，现在我们希望在PSV中也能运行起来。下面我就来教大家如何在PSV中运行PSM项目。

1.安装“PSM开发助手”

首先我们需要在PSV中安装“Playstation Mobile Development Assistant”(PSM开发助手)。打开PSV的浏览器，输入“http://www.playstation.com/psm/developer/openbeta/index_e.html”这个网址。在打开的网页中，找到“2. Playstation Mobile Development Assistant ”这一项，点击这一项下面的“Download”按钮，如下图：

点击后，PSV自动会跳转到“PS Store”指定的下载页面，点击“下载”即可。 下载完成后，PSV会自动开始安装。 安装成功后， 你可以发现PSV的桌面上多了一个“PS Suite Dev”的图标。

2.在PSV中运行HelloWorld

首先，要用数据线将PSV跟电脑连接。然后打开刚才安装的“PS Suite Dev”程序。然后回到刚才完成的HelloWorld项目，依次点击菜单栏中的“运行”--->“Run With” --->“Playstation Vita”， 项目就会自动上传到PSV中，这时你会发现PSV黑屏了。不用着急，这是正常现象，稍等一会后，就会发现屏幕中显示了“Hello World”的字符串， 跟模拟器上运行的效果一样，是不是很有趣啊！ 以后你自己开发的程序，就可以在PSV中运行了。

各位同学们大家好，这里依然是我们PSV玩家的“DLC天国”，随着现在网购方式越渐方便，玩家们不仅可以PS Store上下载游戏的DLC，更能够直接购买游戏，而且价格相比实体版要便宜不少。当然购买下载版也有一些不便的地方，例如没有购买的“实感”，同时想卖二手就不可能了。不知道同学们更喜欢哪一种购买方式呢？本辑栏目中，我们依旧给大家介绍目前PS Store上的PSV游戏DLC内容，如果已经入手了以下游戏的同学，不妨参考一下哦。

《仙境传说 奥德赛》新章节更新包

所在服务器：日服、港服
售价：免费
推荐度：★★★★★

从PSV发售至今来看，《仙境传说 奥德赛》说是目前PSV上更新内容最厚道的游戏也不为过，不但有大量的免费DLC提供玩家下载（目前已更新至21弹），还定时对游戏端进行更新，开放各种新地图以及新BOSS。从发售至今，《仙境传说 奥德赛》共更新了三个章节（EP），分别为EP1“集结**せよ**佣兵部队”、EP2“蜃气楼**の**砂海**に**て”以及EP3“**ヴァニル****の**遗宝”。EP1加入了网联模式，玩家可以通过接入PSN与其他玩家一同联机，摆脱了过去只能面联的不便；而EP2则加入了新BOSS“兽人萨满（**オ－クシャ－マ**）”以及“戈兰德尔・撒旦（**グレンデル・サンタン**）”和与之相关的新场景以及新任务。EP3则增加大量难度极高的联机任务，以及对游戏各方面进行调整，更加入了存档的在线备份功能。伴随中文版的发售，相信本作的受众玩家在今后也会变得越来越广。

《逃脱计划》“地下铁”新关卡DLC

所在服务器：港服，美服
售价：15港币，4.99美元
推荐度：★★★★☆

《PSV专辑》Vol.2中，我们为大家送上了《逃脱计划》流程以及第一弹DLC“疯人院”的攻略。目前港、美两服已于8月份推出了本作的新关卡DLC“地下铁”。该DLC讲述“瘦黑”与“胖黑”从疯人院逃出来之后，误打误撞来到了地下铁，而这里有着19个充满致命陷阱以且变化莫测的关卡。为阻止两位主人公的逃走，黑魔将不择手段。除了新的挑战关卡外，该DLC还追加了4个奖杯以及四套游戏服装。而15港币的DLC价格可谓十分超值，已经入手本作的同学，如果你又是奖杯控的话，就千万不要错过了。

《奥伽韵律》追加技能DLC

所在服务器：日服，港服，美服
售价：免费～140日元，免费～13日元15港币，
推荐度：★★★☆☆

《奥伽韵律》算是近期比较另类的PSV新作，无论从操作来看，还是从游戏定位来看。已经入手本作的朋友，在游戏中会不会出现卡关的烦恼了。看来官方也已经早有准备，在游戏发售的同时，PS Store上放出了《奥伽韵律》的各种技能DLC，这些DLC中有的可以增强步兵的移动效果、有的可以增强兵种的攻击范围、甚至还有让攻击指令变成2倍伤害的DLC，以日服为例，这些DLC价格从免费到140日元不等，也算的上是官方的“金手指”了。

《超级猴子球》编辑模式素材DLC

所在服务器：日服，港服
售价：免费
推荐度：★★★★☆

PSV上的《超级猴子球 大玩特玩》，除了系列一贯的高难度外，还加入了编辑模式，玩家可以在里面利用内建的各种素材来制作属于自己的关卡，更可以通过near与其他玩家分享。PS Store上提供了《超级猴子球》的三个编辑模式的素材DLC，其中除了常规的追加素材包外，其中还有两款游戏主题素材包，分别是同为SEGA的游戏《噗哟噗哟》主题的素材、以及《索尼克》主题素材。注意日服的DLC中，除以上三个素材DLC外，还另外增加了一个与日本杂志《电击Playstation》的合作DLC包，该DLC为以《电击Playstation》的卡通吉祥物为主题的特殊关卡。

《突击枪手》“War Game”DLC

所在服务器：日服，港服
售价：150日元，14港元
推荐度：★★★☆☆

《突击枪手》是PSV的一款下载专用动作射击游戏。虽然只是下载专用游戏，但本作中成群的机器人杂兵战，以及游戏中丰富的武器装配设定，爽快度一点也不逊色于《高达》等实体版机器人动作游戏。该DLC是游戏中的野战主题DLC，全部总共三种，分别为追加5个任务的实战演习DLC、包含15种最强武器部件的DLC、以及由若本规夫、田中敦子作为语言的导航员DLC，这三款DLC的价格均为150日元/14港元。另外本DLC还可以以套装形式（Best pack WARGAME）一起购买，套装的价格只需300日元/28港元。在完稿当天，官方还放出第二弹DLC“The Mouse Trap”，价钱相同。

《圣人协奏曲 陨星之献诗》内容追加DLC

所在服务器：日服，港服
售价：免费～500日元
推荐度：★★★☆☆

《圣人协奏曲》即便从各大主机平台来看，也算是一款类型特殊的游戏，游戏中玩家要通过与游戏中的女主角“伊恩”进行对话，以让她打开心扉，从而进入她的内心世界并进行修补，不过凭借游戏出色的画风和人设，本作依然吸引了一定的受众者。《圣人协奏曲 陨星之献诗》的DLC也和其他游戏有所不同，里面的内容多为游戏的扩展章节，而并不是一些附加的小配件以及装饰。不但有新的故事场景，还有一众初版游戏中尚未登场的新角色。第一套DLC为语音包Vol.1，提供了新的约会场所以及伊恩的新对话内容；第二套DLC则为世界包Vol.2，讲述伊恩过往往事的第二章节故事，并加入了新的浮游都市“梦之珠”；另外9月还预定更新世界包Vol.3，除了新场景外，还将由大量的新角色加入。照这种更新形式来看，估计本作会是一个DLC大坑……

《与凯蒂猫在一起！ 打方块V》内容追加DLC

所在服务器：日服
售价：500日元
推荐度：★★★☆☆

本作是一款轻松的方块类消除游戏，由于游戏中出现的角色均为厂商邀请的日本各著名动漫画师所设计，因此受到不少喜欢二次元萌妹子的玩家们的追捧。已经打通本作的同学，不妨下载这个DLC来挑战一下。该DLC包含二大内容：首先是加入游戏中难度最高的20个关卡，极具挑战性，并且每一个新关卡都是以初音家族“VOCALOID2”中的猫村伊吕波作为角色主题。而第二个内容就是游戏中的自设定模式（**カスタマイズ**）开放，购入该DLC后，玩家就可以对方块的下落速度、语音速度等四个项目进行自由设置了。

《一起来试试钓鲈鱼 垂钓在次世代》强化道具&服装DLC

所在服务器：日服
售价：免费～500日元
推荐度：★★★☆☆

本作是PSV上的一款垂钓模拟游戏，虽然说里面的角色都经美少女游戏画师所设计，但作为垂钓类游戏，本作却依然十分硬派。再加上PSV的高硬件性能，可以让玩家体验高清的钓鱼乐趣。游戏厂商在PS Stroe上提供了各种DLC内容，其中新场景“河流（**リバース**）”以及游戏中男角色“**リュウジ**”的服装为免费下载，而女角色“**ジェイミー**”的学校泳装服则售价500日元，是不是有点性别歧视呢……另外厂商还提供了5组的最强级别鱼饵DLC提供玩家收费下载，每组售价为100日元，可以帮助玩家在游戏的钓鱼比赛中快速取胜，而且价格也挺便宜的。

《@Field》服装DLC

所在服务器：日服
售价：免费～100日元
推荐度：★★☆☆☆

《@Field》是一款以科幻舞台为背景的哥尔夫动作游戏，各种奇特的场景和机关让这款高尔夫游戏充满了快感。另外游戏的一大玩点，就是中玩家还可以对主人公“多尔（**ドール**）”进行随意的换装，不论是皮肤、发色、眼球等部位都可以根据自己的喜好进行设定。因此本作的DLC全部都为多尔使用道具以及服饰购买卷，包括巫女、猫儿、泳装、校服等等。而价格从免费至100日元不等，虽然有点欠缺实用性，但在这款欣赏性占据游戏一大部分玩点的作品中，又有何不可呢?

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

Vita Force!

PSV的中流砥柱们

RPG：日本二线厂商的良机

这是一个不容否认的事实：PSV发售至今，无论是软件数量还是硬件销量都无法令人满意。根据索尼的官方数据，今年第二季度PSV与PSP的出货量加起来只有140万台，还比不上去年同期PSP本身的出货量。硬件销量低导致软件商的游戏开发意愿低落，而游戏供应不足导致销量继续降低，如此形成恶性循环。加上智能手机的冲击、任天堂对第三方的收买拉拢，PSV可谓四面楚歌。

但同样不容否认的是，PSV是史上最适合传统游戏的掌机，机能、屏幕与操作手感都十分令人满意。是金子总会发光，当业界大厂们因保守的投资作风而忽略PSV，一些小开发商正逆流而上，成为PSV的中流砥柱。而开发团队已经被用到极致的SCE第一方，也积极通过外包、资助独立工作室、设立新工作室等方式开发PSV新作。PSV的游戏阵容将会逐渐充实，一点一点地提高自己的装机量，达到一定的累计出货量之后，将迎来自己的超级大作，然后进入大作与主机销量互相推进的快车道。PSV注定与PSP一样，要先经历一段漫长而坎坷的道路才能看到光明。

自从SFC时代以来，RPG就是日本业界的兵家必争之地。没有RPG大作的平台在日本永远无法成功，从N64到DC和Xbox的失败，都证明了RPG大作在日本游戏业界无可替代的重要意义。虽然如今JRPG日渐式微，即使是在日本，其影响力也在减弱。但RPG大作仍然是主机大战中最重要的衡量因素。RPG的开发成本高昂，第三方只会在最成功的平台上开发RPG大作。PSV目前在日本处于劣势，Square Enix、NBGI等RPG大厂对之信心不足，导致PSV当前RPG阵容匮乏。不过第三方对3DS的RPG支持力度同样不高，《FF》、《DQ》、《传说》、《星海》等主要RPG系列的正统续作都未投向3DS。已经投入到3DS的《王国之心3D》销量只能说是差强人意。反而在PSV上发售的移植游戏《女神异闻录4G》来势汹汹，竟创下系列的最高预订量佳绩。目前日本第三方大厂们的经营策略日趋谨慎保守，装机量不足的PSV在很长时间内恐怕难有RPG大作，而这恰恰为二线开发商们创造了出头的机会，Falcom、Atlus等厂商的RPG获得了广泛的关注。

重点关注：Falcom

《英雄传说 零之轨迹 进化版》、《伊苏 塞尔塞塔的树海》……PSV刚公开不久，Falcom就公布了两款备受关注的RPG，成为PSV的JRPG中坚力量。Falcom是一家员工数量不到50人的小公司，同时开发两款PSV游戏足以表明其为之全力以赴的决心。以专注的态度，用有限的人力物力做出高品质的游戏，这是Falcom成立30年来的不变理念。在日本的大开发商们对PSV兴致寥寥的当前局面下，Falcom这样的小开发商更容易引起玩家的关注。Falcom社长近藤季洋说，他并不担心PSV的装机量不够高，只要是用心做出了好游戏，就算PSV只有100多万用户，也能有实现让Falcom满意的销量。每年Falcom只要有两三亿日元的营业额就能维持正常运作，10万套的游戏销量对Falcom来说已是成功的标准。在PSV艰难时期为其献上高品

▲Falcom的加藤正幸会长（左）与山崎伸治社长（右）。

质游戏的 Falcom，必然会像在 PSP 时代一样，获得玩家的赞誉，并提升自己的市场份额。

Falcom 诞生于 1981 年，创始人加藤正幸曾是一家汽车公司的计算机工程师，在某次出差时邂逅了苹果刚推出不久的 Apple II 电脑，深深地为其丰富的娱乐功能所折服。之后他就自己买了台 Apple II，用这台电脑与儿子一起玩了许多游戏。为了让儿子开心和惊喜，他经常对游戏进行修改，就这样逐渐摸到了游戏编程的门道。

热爱 Apple II 的加藤正幸联络了美国苹果总部，成为苹果最早的日本加盟经销商之一。首家店于 1981 年开张，店名就叫 Falcom，其名称的由来是《星球大战》中“千年隼（Millennium Falcon）”号飞船与“Computer”的合成词。与当时的普通电脑电器店不同，Falcom 的店内布置极具现代感，就像一家咖啡屋一样，顾客可以坐在舒适的沙发上体验 Apple II 电脑，营造出一种充满小资氛围的生活方式。这家店很快成为当地小有名气的电脑店，吸引了周围的各种编程爱好者们，其中就包括当时才 20 岁出头的木屋善夫。

由于囊中羞涩，木屋善夫经常到 Falcom 蹭电脑玩，但是与一般顾客不同的是，他每次都会自己带软盘来。这名年轻人很快引起了加藤正幸的注意，交谈之后得知，木屋善夫平常热衷于自己写游戏，然后把自己做的游戏拿到 Falcom 的 Apple II 电脑上运行。加藤正幸认为木屋善夫做的游戏十分有趣，就提议他将游戏多拷贝几份在店里卖。就这样木屋善夫成为 Falcom 的一名特殊店员，他为 Falcom 开发的第一款游戏《银河战争（Galactic Wars）》于 1982 年 6 月发售。以此为契机，Falcom 从一家电脑店正式转型为游戏开发商。

以木屋善夫为主力开发者的 Falcom，是一家充满创新欲望的开发商。早期 Falcom 的游戏就在不断尝试新技术与新游戏类型，比如在《宇宙战机 II（Cosmo Fighter II）》中用矢量线模拟出立体空间感，做出当时只有在街机上才能实现的效果。其首款 RPG《全景之岛（Panorama Island）》设置了用食物保持体力的创意。1984 年 11 月，随着《屠龙战士（Dragon Slayer）》的诞生，Falcom 一举成名。该作先后推出了十几个移植版。值得一提的是，当时名不见经传的小开发商 Square 负责了本作 MSX 版的移植，Square 将此视为难得的大项目，专门为其打出了招募开发人员的广告。但是因移植版水准不高而被木屋善夫批判为“烂公司”。

此后于 1985 年 11 月发售的《屠龙战士 II 迷城国度（XANADU –Dragon Slayer II–）》将 Falcom 推向了日本 PC 游戏业界的顶峰。当时包括 Square、Enix 等在内的 PC 游戏开发商们，都在其作品中大打情色擦边球，而 Falcom 凭借出色的游戏性与丰富的内涵使其作品备受玩家追捧。高难度的《迷城国度》成为这一年最具话题性的 PC 游戏，累计销量超过 40 万套，创造了日本 PC 游戏历史上的最高记录。加藤正幸说：“如果算上盗版的话，我估计当时拥有个人电脑的人应该都玩过这游戏。”从此 Falcom 就成为日本 PC 游戏业界的一个充满传奇色彩的名字。

Falcom 的作品以其高难度著称，面向的是核心玩家，其难度之高对如今的玩家而言是难以想像的。因此 Falcom 的作品也成为各种游戏杂志攻略的重点刊载对象，从杂志上寻找攻关方法、与好友互相交流，这成为人们游玩 Falcom 作品的必要手段，而由此引发的口耳相传效应也推高了 Falcom 的游戏销量。但是追求高难度对日后 Falcom 的发展却是一把双刃剑。一方面，核心玩家对 Falcom 的高难度游戏推崇备至；另一方面，因为难度太高，使得新玩家对 Falcom 的作品望而生畏。过于核心向的 Falcom 只能专注于 PC 游戏玩家，数次错失在家用机市场更广阔的舞台上发展的机会。

Falcom 也意识到应该制作一些难度稍低的游戏迎合新玩家，《伊苏》就是以此为目的开发的游戏。这是 Falcom 的几位主创者们于 1987 年春季在夏威夷度假时想到的策划案，后来为

▲《英雄传说III 白发魔女》以充满深度的剧情大获好评。

了赶上暑假档期而拆分为一二两作。在本作开发过程中，因为 Falcom 对木屋善夫组的游戏太偏心，而导致《伊苏》组的成员们强烈不满，游戏发售后包括古代祐三兄妹在内的大批主创人员离职。而《伊苏》本身虽然是以降低难度为目标进行开发，还打出了“RPG 迈向亲切时代”的口号，其实其难度仍然很大。

作为日本最老牌的游戏开发商之一，Falcom 虽然规模不大，但是为业界培养了大批杰出人才。除了鼎鼎大名的游戏音乐人古代祐三外，还包括“《异度》系列”缔造者高桥哲哉、与 GameArts 合作开发了《露娜 银河之星》的富一成，甚至日本的超新星动画电影导演新海诚也曾是 Falcom 的职员。在欧美，绝大多数知名游戏制作人都是从 PC 游戏领域成名，因为开发 PC 游戏的门槛低，业余编程爱好者们用自家电脑就能完成，许多制作人都是自学成才。而日本的游戏市场是家用机的天下，只有经过授权的专业游戏开发商才会机会拿到开发机，业余爱好者们无法创造自己的家用机游戏。日本的业余游戏开发者们没有多少机会让自己的作品变为商品上市。作为日本最具声望的 PC 游戏开发商之一，Falcom 成为许多业余天才们仅有的选择，这也是其规模不大，却涌现出许多实力派制作人的主要原因。

在《伊苏》杀入家用机市场的计划失败后，Falcom 再接再厉，以《勇者斗恶龙》的风格为参考，开发了又一个更为大众化的正统 JRPG——《英雄传说》，从第一人称视点的战斗画面，到类似于史莱姆的怪物，都让人联想到《DQ》。该作因为缺乏特色而未能引起注意，直到 1994 年的《英雄传说 III 白发魔女》，才迎来了系列的转折点。过去一直重系统而轻剧情的 Falcom 从本作开始将剧情放在了重要位置，超过 50 万字的剧本量、充满悬念的故事，令人欲罢不能。由于容量巨大，当时该作 PC 版使用了 11 张软盘，售价高达 12800 日元，仍然获得玩家的狂热支持。

纵观 Falcom 的历史，不难发现其每次进军家用机市场的努力都是优先选择非主流主机。1990 年 Falcom 宣布与 Hudson 合作，为其

▲Falcom的早期代表作《迷城国度》。

▲《伊苏》原本是打算以较低难度吸引新玩家的游戏。

PC-E 主机开发了《迷城国度传说 风之物语》，这是 Falcom 历史上首款专门为家用机开发的游戏。之后PC-E退出市场,Falcom又与世嘉合作，成立了合资公司 Sega Falcom，将 Falcom 的游戏全面移植到 Mega CD 主机。在 PC 游戏领域偏安一隅的 Falcom，深知家用机市场上实力强大的对手太多，硬件商的条件也比较苛刻，而在大作较少的非主流主机上，反而更能引起注意，硬件商也能提供较为优厚的条件。但是受自身规模所限，以 PC 游戏为主业的 Falcom 无法为家用机游戏投入太多人力物力，几次选择的支持平台又太偏门，每次都以失败告终。

进入到 21 世纪后，Falcom 意识到随着游戏制作规模的不断膨胀，其公司规模必须进行一定程度的扩张。2003 年 12 月，Falcom 在东京证券交易所创业板上市，获得资金后开始进行多元化发展，着手发展网游、手游等新领域。同时 Falcom 也自主研发了一套 3D 游戏引擎，制作了《伊苏 VI 纳比斯汀的方舟》，该作连续 4 周蝉联《周刊 ASCII》游戏销量榜榜首，成为 Falcom 再次复苏的开始。摆脱经营危机的 Falcom 在 2004 年推出了精心制作的《英雄传说 空之轨迹》，其“FC”、“SC”、“The 3rd”三篇总销量超过 90 万套，从此“《轨迹》系列”成为 Falcom 的首席游戏系列。Falcom 还趁热打铁推出了相关的动画版和漫画版，《轨迹》的知名度大大提高。通过此次成功的品牌运作，Falcom 拓展了自己的商业网络，于 2005 年 11 月与 MMV 缔结战略合作关系，并借此正式加盟 PSP 游戏开发阵营，再次向电子游戏市场发起进攻。当时 NDS 已经确立了在日本的主流地位，而 Falcom 秉承其一贯作风，选择了处于劣势的 PSP。这次它终于做出了正确的决定。

《英雄传说 空之轨迹 FC》于 2006 年 9 月登陆 PSP，由于当时 PSP 的 RPG 类型极为匮乏，高水准的《空之轨迹》获得强烈反响，销量达到 11.4 万套，是 Falcom 几十年来在电子游戏市场上的最好成绩，本作还在当年的雅虎游戏频道“PSP RPG 类型满足度”调查中排名第一。2007 年近藤季洋取代山崎伸治成为 Falcom 新社长，在他的带领下 Falcom 将经营重心从 PC 游戏全面转向 PSP，《空之轨迹》的续作陆续移植 PSP，“《伊苏》系列”也正式登陆 PSP。2007 年 Falcom 决定专门为 PSP 打造原创的《伊苏 7》，这是其 14 年来首次为游戏机开发原创游戏。本作 17.5 万套的销量也给予 Falcom 足够的回报，其质量水准也获得业界的认可，被 RPGamer 评为“2010 年最佳 PSP RPG”，被 RPGFan 网站评为“E3 最佳 RPG”。2010 年 Falcom 推出的 3 款游戏全部为 PSP 版，分别是《伊苏 菲尔迦纳之誓》、《伊苏对空之轨迹》以及《零之轨迹》，其中《零之轨迹》不仅获得 12 万套的销售佳绩，更获得 CESA“日本游戏大奖”的年间作品部门优秀奖。

与此同时，原本被 Falcom 视为非主流平台的 PSP 开始全面发威，一举超越 NDS，成为 2010 年日本最畅销的游戏机。已在 PSP 玩家中建立其卓越声誉的 Falcom 也跟着鸡犬升天。2011 年作为 Falcom 30 周年纪念作品发售的《碧之轨迹》销量达到 20 万套，是这一年公认最值得一玩的 PSP 游戏之一。一连串的成功促使 Falcom 做出“全力支持 PSP 后续机种”的决断，在 TGS2011 期间同时公布了两款 PSV 游戏。

“Falcom 创始人加藤正幸曾教导我们要做出自己 100% 自豪的东西才能打入市场，当然这很困难，通常也不大可能做到 100% 自豪，但我一直以此为目标。”近藤季洋说，Falcom 目前仍然是一家很小的公司，他并没有打算将公司进行盲目扩张，而是活用现有的人力，努力做出优质的游戏。Falcom 仍然坚持以一个平台为主的原则，虽然目前 PSV 处境不佳，Falcom 将会坚持将 PSV 作为主力机种。

“我们的企业理念 30 年来从未改变，那就是：专心致志地制作游戏，用心做好细节。我们非常注重细节，30 年来一贯如此。”

特别关注：Atlus

1986 年，就在《勇者斗恶龙》诞生的同一年，Tecmo 的三名社员创立了自己的新公司——Atlus！这三名创始人分别为：原野直也、横山秀幸、冈田耕始。公司创立之后，就开始着手 RPG 的开发。与其他厂商不同的是，Atlus 没有选择古板的中世纪题材，而是将背景设定于接近现实的现代东京，并完全颠覆了神与魔简单的善恶关系。这款游戏就叫《女神转生》。由于 Atlus 羽翼未丰，游戏的发行工作交给了 Namco。几年后，Atlus 才从开发商成长为发行商，《女神转生》也更名为《真・女神转生》。

与《最终幻想》同年诞生的《女神转生》最初并未引起太大的关注，但是其充满深度的剧本在接触过的玩家中引起强烈反响。此后随着续作的推出，拥有了一批忠实拥趸。1992 年 10 月 SFC 的《真・女神转生》将该系列推向了新的高度，一度被称为《DQ》、《FF》之后的日本第三大 RPG 系列。

与此同时，Atlus 决定进行多元化发展。当时由《街头霸王 II》掀起的格斗热潮方兴未艾，Atlus 也跟风推出了自己的街机格斗游戏，这就是以其独特风格在格斗游戏市场上独树一帜的《豪血寺一族》。该作中充满个性的角色给人留下深刻印象，尤其是会吸对手精元恢复青春的老太婆，可说是格斗游戏史上最成功的角色形象之一。凭借本作的出色表现，Atlus 在街机市场上占据了一席之地，后来还与世嘉合作开发了多款大头贴拍照机，在日本风靡一时。

1996 年，由《真・女神转生》衍生而出的《女神异闻录》在 PS 上诞生，Atlus 的历史由此翻开了新的一页。“昔者庄周梦为蝴蝶，栩栩然蝴蝶也，俄然觉，不知庄之梦为蝴蝶与，蝴蝶之梦为周与”——《女神异闻录》片头这段“庄周梦蝶”的典故令人记忆深刻，生动地诠释了游戏中 PERSONA 与人的关系，同时也为系列玄乎其玄的故事定下了基调。

作品核心向色彩浓厚的 Atlus，并未赶上日本游戏业高速发展的黄金时期，也未能利用 1997 年在 JASDAQ 上市融资的机会进行扩张。从 2000 年开始，Atlus 相继与角川书店

和 Takara 展开资本与业务提携，后来辗转成为 Takara Tomy 集团旗下 Index 控股公司的子公司。由于公司规模有限，Atlus 无力通过大投资、大制作拓展市场。但它总是以一丝不苟的态度，用自己有限的资源开发出让核心玩家满意的作品。到 2011 年 2 月，Atlus 才推出了自己的第一款高清游戏——“《女神异闻录》系列”原班人马打造的《凯瑟琳》获得业界绝赞，其 PS3 版获得了 21 万套的销量佳绩。同时 Atlus 也积极发行一些制作规模虽小，但极具个性的作品，其中最成功的当属与 Vanillaware 的合作，由此诞生的《奥丁领域》以其油画般美丽的画面、独特的战斗系统、出色的剧情获得全球媒体的盛赞。两家公司将在 PSV 上再次携手，由 Vanillaware 开发的《龙之王冠》刚公布就引起强烈关注，被视为最值得期待的 PSV 游戏之一。在《女神异闻录 黄金版》大成功之后，Atlus 将会把更多的开发资源集中于 PSV。系列正统续作登陆 PSV 只是时间问题。另外，Atlus 也曾表示《真・女神转生》的新作也将登陆 PSV。

其他关注之作

最终幻想X 高清版

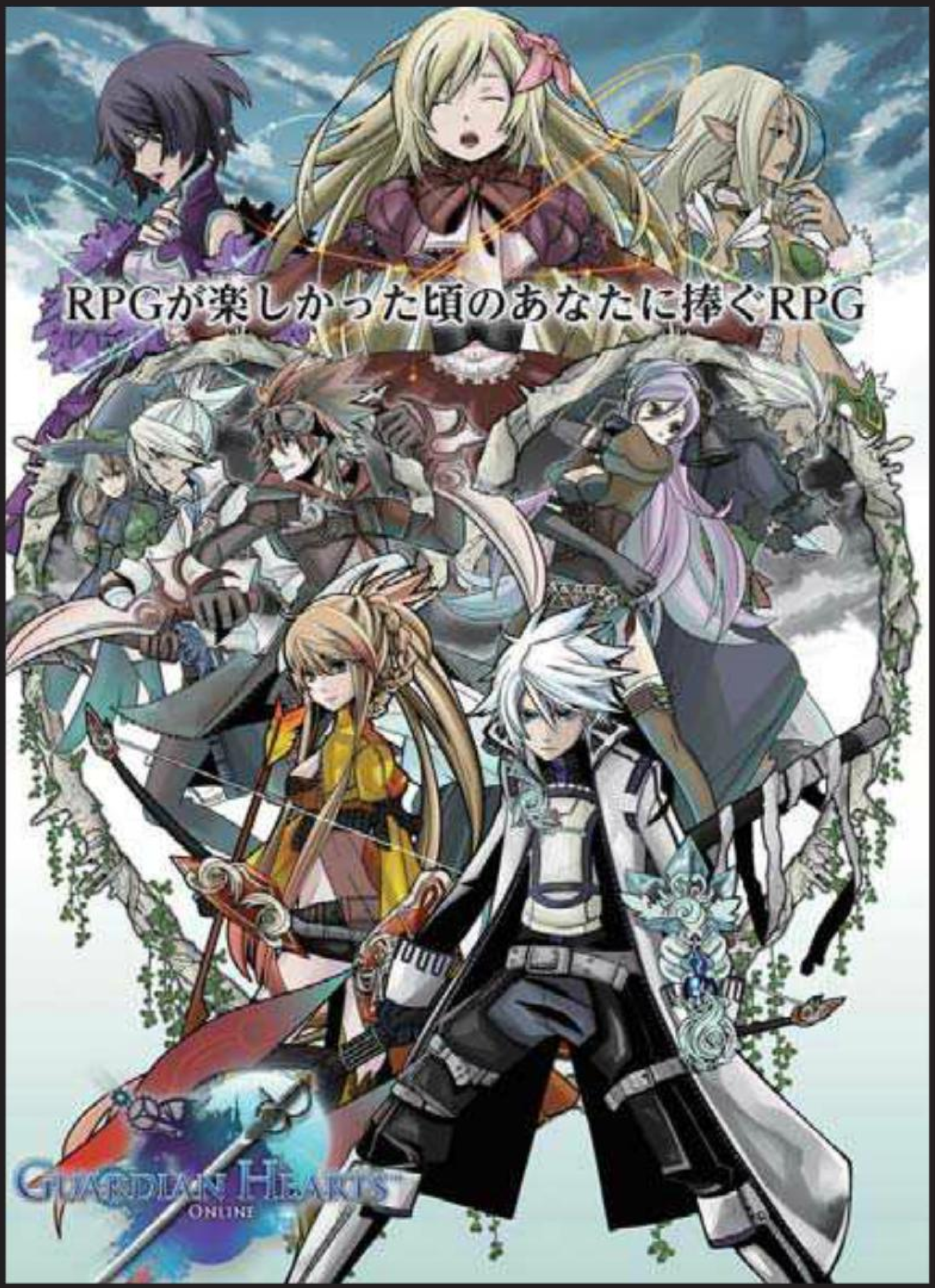
从未有哪款高清移植游戏获得如此强烈的关注，自从《最终幻想 X 高清版》在 TGS2011 期间公布以来，就成为 PSV 玩家最关注的游戏之一。虽然只是一款移植游戏，我们都知道以《最终幻想 X》的素质，足以成为掌机史上的最强 RPG，而且高清化之后的画面也足以超过绝大多数掌机游戏。业界一度有传闻称本作将使用 SE 最新的 Luminous 引擎进行重制，不过系列制作人北濑佳范后来否认了这一说法。令人不满的是，SE 对待这样一个不需要花费太多精力的移植游戏也是以慢如蜗牛的速度进行开发，目前仍处于初期制作阶段，能否赶在 2013 年内发售都成问题。

特别关注

PSV的网游战略

索尼公开 PSV 时，曾表示 3G 版才是主力机型，“随时随地在线”将会是 PSV 的一个重要特性，掌机网络服务的重要性被提升到前所未有的高度。由于 3G 服务的收费太高等问题，目前 PSV 的网络服务暂时显得有些鸡肋，不过 SCE 全球工作室总裁吉田修平表示，3G 功能是为未来而准备的，他相信随着无线网络生活方式的深入人心，未来无所不在的移动网络将会是掌机的必备功能。正如在 PSP 发售初期，无线通信功能形同虚设，而后来因为《怪物猎人 携带版》的流行，无线联机成为 PSP 扭转局面的最大功臣。吉田修平相信 PSV 也会经历类似的过程，需要随时在线的网络游戏或许将成为 PSV 的救世主。目前第三方们对 PSV 持观望态度的主要原因，一个是装机量不够,还有一点是其游戏开发成本较高，相同制作成本的游戏，在家用机上能卖 60 美元，而在 PSV 上只卖四五十美元，盈利前景较差。而主要依靠网络服务收入的网游，就算将游戏本体白送给玩家也没有问题，这样也能提高玩家尝试一玩的兴趣。

目前日本的二三线开发商都在积极尝试 PSV 的免费网游，Gust 的《圣人协奏曲》、Q Entertainment 的《守护者之心 Online》都可归于道具收费制网游的行列。二者因开发成本低廉，在玩家中的评价并不高，不过从 2013 年开始，将会有《梦幻之星在线 2》等大作上市，届时 PSV 的网游市场将开始逐渐步入成熟。如果未来《怪物猎人 携带版》登陆 PSV，以网游化的方式经营也不是没有可能。过去《MHP》的零售销量虽高，但是玩家们动辄上千个小时的游戏时间并未给 Capcom 带来额外收益，这种铁杆向游戏网游化之后，才能将商业潜力发挥到极致。



梦幻之星在线2

十几年前 DC 的《梦幻之星在线》开创了家用机 MMORPG 的先河，十几年后，《梦幻之星在线 2》或许会成为掌机 MMORPG 的拓荒者。今年 7 月 4 日，《梦幻之星在线 2》的 PC 版已于日本上市，不到一个月，用户数量即逼近百万。预定于 2013 年春季发售的 PSV 版，根据官方说法将会有不输给 PC 版的表现，之前公布的开发度仅 10% 的版本已有令人满意的画面。而且 PSV 版与 PC 版将共用存档数据，可以在家中玩 PC 版，出门带上 PSV 接着进度玩，一个统一的账号便可走遍天下。今后这种无缝接合的跨平台网游将成为掌机 MMORPG 的标准。世嘉对掌上联机游戏经验丰富，《梦幻之星 携带版》有超过 70 万套的销售佳绩，相信这款《梦幻之星在线 2》也将成为 PSV 的一个转折点。此外，世嘉曾表示 PSV 版《梦幻之星在线 2》将会与 PC 版一样免费提供，而且免月费，主要靠道具收费。能够不花一分钱将如此大作据为己有，相信就算对网游毫无兴趣的日本玩家也会跃跃欲试。

FPS：西方战场排头兵

Move 开拓市场。游戏中的关卡数量多达 50 个，还有备受关注的双人合作模式。然而 Nihilistic 再次令人失望，《PS Move 英雄》的 Metacritic 评分只有 53 分，不仅没有如预想般证明 Move 的优势，反而成为反面案例。

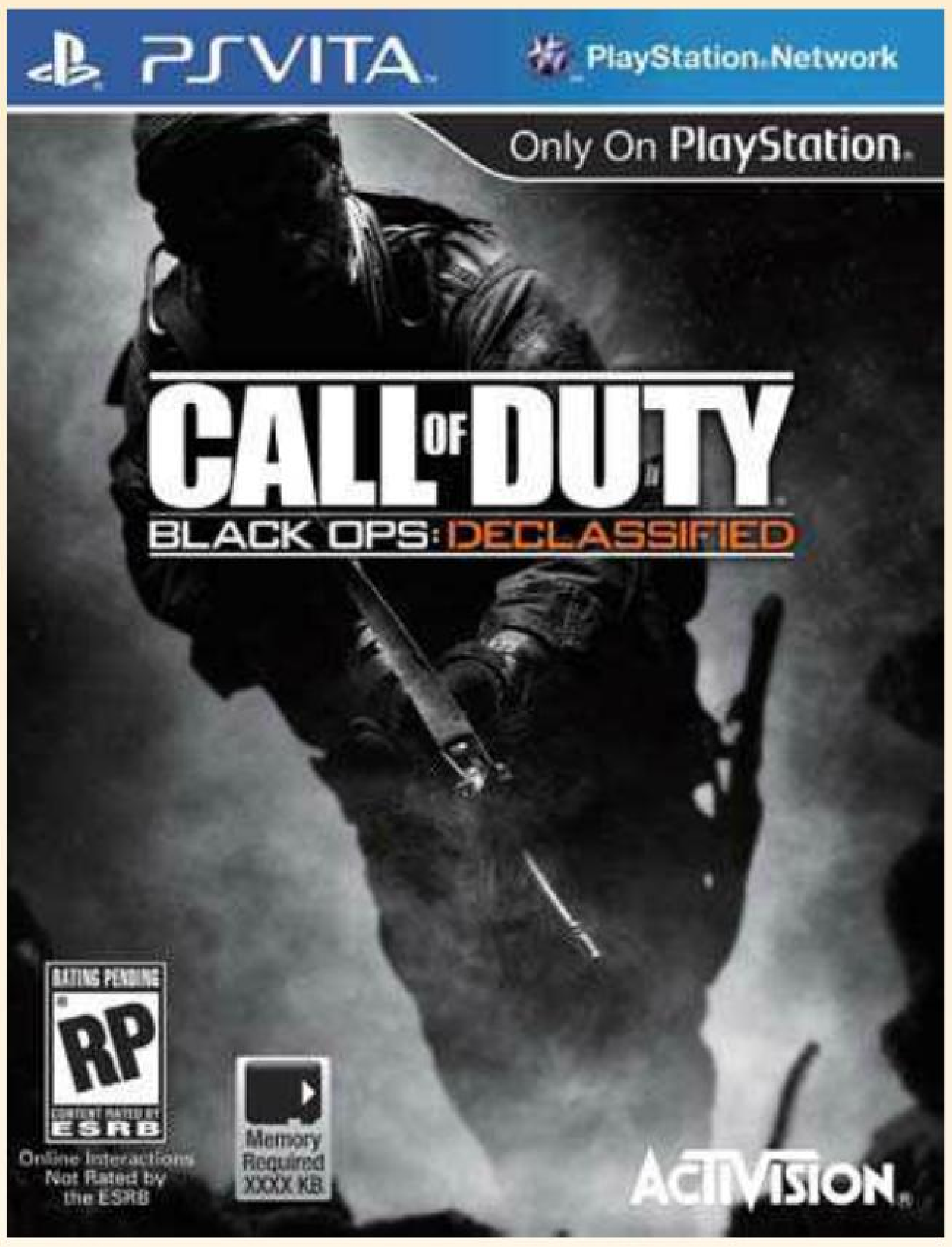
SCE 与 Nihilistic 之间的合作并未就此结束。在欧美，小开发商们在家用机游戏市场混不下去之后，往往会转战掌机市场。欧美第三方的大多数掌机游戏制作水准平庸，玩家与发行商都不抱太大期望。由 Nihilistic 开发的《抵抗 燃烧天空》果然是个敷衍之作。本作初公布时，“史上首款使用双摇杆的掌机 FPS”这一宣传口号令人心生期待，而事实上 Nihilistic 并未发挥 PSV 在 FPS 方面的潜力，无论是操作还是关卡设计都十分草率。事先被多番吹嘘的 8 人在线模式事实证明几乎没法玩，Destructoid 的评价是“PSV 的又一款史上最烂游戏诞生了”。此时“《抵抗》系列”的业界号召力早已大不如前，质量低下的《抵抗 燃烧天空》在 PSV 游戏严重匮乏的 5 月份低调上市，销量低到在排行榜上根本找不着名字。

鉴于《抵抗 燃烧天空》令人失望的表现，当 Activision 在 2012 德国科隆游戏展上宣布《COD 黑色行动 解密》是由 Nihilistic 开发时，人们无法不为之担忧。更令人担忧的是，当人们就本作询问 Activision 的社区经理 Dan Amrich 时，他的反应是一问三不知。他表示自己从未玩过《COD 黑色行动 解密》，他对本作的了解也仅限于预告片本身，并不比普通玩家多。当玩家问“游戏中有没有丧尸模式？”，他的回答是“我在预告片里没看到，也不知道丧尸模式是否适合 PSV”。当玩家问“游戏的帧率如何？”，他的回答是“我没看到游戏的实际运行情况，所以不知道帧率多少”。当玩家问“本作是否支持 COD Elite 网络服务？”，他的回答是“我也不清楚，我会回去问问”。当玩家问本作是否与 PS2 版《黑色行动 2》存在联动，他回答说“对此一无所知”。当玩家说“无法信任如此小牌开发商制作的游戏”时，Amrich 说：“完全理解，我目前无法评价游戏是好是坏，只能说它将在 11 月份上市。”

另外一点令人担忧的是，《抵抗 燃烧天空》与《COD 黑色行动 解密》的预计上市时间相差不到半年，也就是说，这家规模本来就小的公司在很长一段时间里是同时开发这两款游戏的，我们又如何能指望它有多大的制作规模？也有可能《燃烧天空》质量平庸的原因是 Nihilistic 在其制作后期将大部分人力资源转移到《解密》，只要有足够的资源，Nihilistic 或许也能做出一款令人刮目相看的游戏。而且《COD》这个品牌比《抵抗》强势太多，即使是相同的质量，其号召力也不可相提并论。

为何一款被视为 PSV 救世主的游戏，会交给 Nihilistic 这样一家从未有高口碑作品的开发商？一个合理的猜测是 Activision 原本无意为 PSV 开发游戏，SCE 为了获得 PSV 的《COD》而提出可由其包办开发工作与费用，不耗费 Activision 的任何资源。但贫穷的 SCE 又不愿意为这款自己拿不到销售收入的游戏付出太多预算，于是就找到了报价较低、又与之有过几次合作的 Nihilistic，Activision 因为十几年前与之合作的《吸血鬼 假面舞会》表现不错，所以也同意了由这家开发商负责。因为 Activision 实际上没有参与《解密》的开发，所以其发言人才会对本作一无所知。

从乐观的方面来说，即使 Activision 没有参与《解密》的实际开发，这毕竟关系到《COD》的品牌声誉，Activision 不会轻易砸了自己的金字招牌，对其游戏质量至少要把把关。而 Nihilistic 首次开发如此大牌的游戏，如果还想今后在游戏业生存下去，就更应该尽一切可能将《解密》做好。



其他关注之作

杀戮地带 雇佣兵

在今年的科隆游戏展上，除了已提前预告的《COD 黑色行动 解密》外，SCE 还公布了 PSV 的另一个惊喜——《杀戮地带 雇佣兵》！

其实早在去年 PSV 公开之后不久，就有传闻说《杀戮地带》的 PSV 版新作正在开发中，当时的说法是该作将由 SCE 的剑桥工作室开发。而这次《杀戮地带 雇佣兵》的公布给人以极大的惊喜——负责开发本作的正是系列开发商 Guerrilla Games，而且将使用《杀戮地带 3》的引擎打造！比起之前的《抵抗 燃烧天空》，由系列原班人马负责的《杀戮地带 雇佣兵》更有质量保证。至少目前公布的的简短预告片中拥有不输给《杀戮地带 3》的惊人画面，比同时公布的《COD 黑色行动 解密》更令人印象深刻。

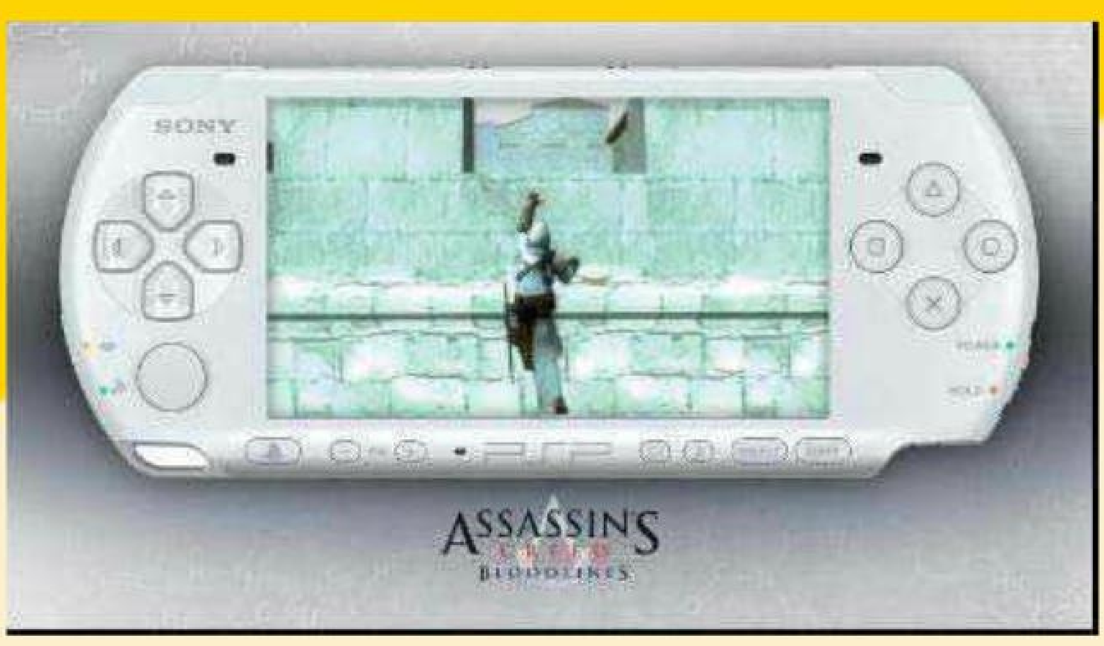
生化奇兵Vita

E3 2011 的索尼发布会上，“《生化奇兵》系列”制作人 Ken Levine 从口袋里拿出 PSV，确认该系列将登陆 PSV，并表达了自己对 PSV 的好感。Ken Levine 正在制作的《生化奇兵 无限》在 E3 2011 期间技压群雄，获得了最佳游戏大奖，势必将会是一款具有颠覆意义的 FPS 巨作。而 PSV 版的《生化奇兵》新作并非《无限》的移植版，而是一款为 PSV 度身打造的原创新作。不过由于 Levine 忙于开发《无限》，因此本作的实际性开发工作尚未展开。玩家还要等待漫长的时间。今年 4 月，Levine 表示《生化奇兵 Vita》将与 Irrational Games 过去开发的游戏完全不同，将会是一次全新尝试。因为将是 Levine 亲自领衔制作的游戏，玩家对本作的质量无须担心。

动作游戏：PSV的先天优势

无论时代如何变化，在游戏产业里，动作游戏永远是主角。在智能手机大行其道的今天，动作游戏对PSV尤其重要。与智能手机相比，摇杆与实体按键是PSV的最大优势，作为史上最接近家用机手柄按键配置的掌机，PSV在动作游戏方面拥有3DS和手机永远无法媲美的操作手感。强化动作游戏阵容，才能证明PSV独一无二的存在价值。令人失望的是，PSV的动作游戏阵容并不强盛，这也是其强大潜力难以发挥的重要原因之一。巨大的市场空白正等待填补，率先把握机会的厂商将获得市场充分的回报。

重点关注：Ubisoft



▲因机能限制《刺客信条 血统》难以发挥潜力。

“未来的掌上游戏属于智能手机”——这是欧美游戏开发商们对未来的共同判断，无论是EA还是Activision，对于掌机都只是抱着与过去一样的敷衍态度。EA无非是招一些二三线开发商随便移植几个老面孔的全平台游戏，而Activision虽然有《COD》，但同样没有认真对待。真正对PSV用了心的，只有来自法国的育碧。

PSV在欧美首发时，育碧一口气推出了5款游戏，虽然其中大部分为移植作品，但育碧真正用心地让这些游戏在PSV上发挥了独有的乐趣，其中《雷曼 起源》可以毫不夸张地说是欧美PSV首发的最佳作品。在上一次掌机大战中，育碧力挺3DS，其《Petz》宠物育成系列、《Imagine》生活方式系列开拓了新玩家群，赚得盘满钵满。而在这一轮掌机大战中，育碧似乎更支持PSV。虽然宠物育成、音乐类和时尚类游戏照样在3DS上推出，但是宣传力度大不如前，游戏销量低到可以忽略。育碧正在将此类游戏转移到市场更广阔的智能手机上。而对待PSV，育碧的态度明显更有诚意，在操作和画面表现力上都尽可能发挥PSV的实力。《刺客信条 III 自由使命》可能是育碧历史上制作规模最大的掌机游戏，从连续几次公布的情报来看，本作拥有与家用机版接近的游戏水准，可说是本年度最值得期待的PSV巨作。

在世人眼中，育碧是一家标准的跨平台游戏发行商，对各大主机都认真对待，谈不上更倾向于哪个阵营。但回顾历史，育碧确实是因PS系主机而崛起。1995年PS登陆欧洲，在其9款首发游戏中，育碧的《雷曼》成为最畅销的作品。不仅如此，这款持续热销两年的游戏成为育碧有史以来销量最高的游戏，三部曲销量突破2000万套。凭借《雷曼》的大热销，育碧于1996年成功上市，用上市融资获得的资本开始了高速发展之路，相继在全球各地设立工作室，成为一家靠强大的游戏研发实力稳步发展的实力派发行商。诞生于PS的雷曼因而成为育碧的吉祥物。

育碧的经营理念是“针对不同的主机开发最适合其硬件特性的优质游戏”，每当有新平台出现，育碧就想方设法利用更新换代的机会，为新主机创造新游戏系列。PS2上市后，育碧动用了巨大的人力物力为其打造了《波斯王子 时之沙》，率先使用动态加载技术，克服PS2捉襟见肘的内存限制，创造出充满异域风情的美丽场景。本作一举获得8项“互动成就奖”，系列销量超过1700万套，奠定了育碧在动作游戏领域的地位。

有《波斯王子》的出色表现，育碧理所当然地做出将该系列的独占权延续到PS3的决定。索尼公布PS3之后，《波斯王子》次世代新作的引擎也开始研发。主创者们以小说《鹰之巢》为灵感，用新引擎技术制作了一段CG动画。他们将新作的故事背景设定为第三次十字军东征，CG动画中有刺客在墙壁上攀爬、骑马离开城市的场面。为了将动画中所表现出来的感觉忠实呈现，育碧聘请了中东的历史学家，并组织开发团队对多座中东古城进行了数次考察。育碧创始人Yves Guillemot对该作前景十分看好，划拨了充足的预算。随着开发的逐渐深入，原本的阿拉伯民间传说氛围逐渐变味，变为一款更具真实感的中东历史动作游戏。育碧还请来阿萨辛派成员后人阿迦汗访问其蒙特利尔工作室，游戏主角从波斯王子变为活跃于中东历史舞台的阿萨辛刺客，游戏更名为《刺客信条》。

▲《刺客信条III 自由使命》是今年年末商战最值得期待的PSV大作。

育碧的本意是让PS3独占《刺客信条》，并且向索尼伸出了橄榄枝。然而久多良木健因为忙于PS3的研发，对第三方索取的独占优惠并未及时答复，结果导致在E3 2006期间以PS3独占游戏身分公开的《刺客信条》后来变成了跨平台游戏。本作初公布时即被评为最佳PS3游戏，其美女制作人婕德·雷蒙德也成为业界话题。

“《刺客信条》系列”诞生至今只有4年多的时间，系列累计销量已超过3100万套，是育碧当之无愧的头号游戏系列。而育碧本身也成为全球开发实力最强的游戏发行商之一，全球各地总共有26个工作室，员工数量超过6700人。仅育碧蒙特利尔工作室就有1700多名员工，几年内还将增设1400个职位。业界数一数二的庞大开发队伍使得育碧能够从容地为PSV调动规模足够大的开发团队，其目标是将《刺客信条III 自由使命》打造成一款真正家用机品质的大作。

“《刺客信条》系列”曾多次登陆掌机平台，但是与多数欧美厂商的所谓大作移植版一样，这些游戏移植到掌机之后完全变样。首先登陆NDS的《埃泰尔历代记》变成一款横卷轴的平台动作游戏，结果无人问津。2010年在PSP上

▲《雷曼 起源》无疑是PSV上最美丽、最有趣的平台动作游戏。

发售的《刺客信条 血统》采用了与家用机版相同的镜头设置，游戏玩法与一代类似，但是因为PSP机能有限，而且没有右摇杆，所有只能是一个极度缩水版，同屏人数寥寥无几，各种动作全面简化。育碧还在NDS/iOS上推出了2.5D的《刺客信条 发现》，同样受硬件所限变成卷轴式平台动作游戏。而《刺客信条 III 自由使命》将会是首款将家用机版魅力完全还原的原创新作，虽然负责开发的并非《刺客信条 III》的育碧蒙特利尔工作室，而是成立于2006年的育碧索菲亚工作室。但玩家无需为本作的游戏质量担心。本作将使用与《刺客信条 III》相同的AnvilNext引擎打造，这是育碧集中精英力量打造的新一代引擎，从《刺客信条 III》开始首次使用。在光影、AI、物理效果、动作等方面全面进化，最多能同屏呈现2000人，而且游戏环境会随着时间的流逝而变化。相信育碧将会用AnvilNext引擎做出掌机史上前所未有的大场面。而且作为一款原创新作，本作的剧情也将会是系列的重要补充，铁杆玩家们不容错过。本作发售的同时还将推出水晶白PSV同捆套装，相信会有效提升PSV在欧美的销量。

除了育碧外，由育碧创始人Guillemot几兄弟创办的Gameloft也将为PSV提供有力支持。1999年底，育碧投身于全球的互联网投资大潮中，由Gerard Guillemot投资创立了Gameloft公司，初期主要是制作免费的网页游戏。而Michel Guillemot则瞄准正在崛起的手游市场，开办了一家开发手机游戏的公司。后来由于互联网泡沫破灭，这两家衍生自育碧的公司合并，以开发手机游戏为主要业务。经过十几年的发展，如今Gameloft已成为全球最大的手机游戏开发商，在全球28个国家开设了分公司，员工总数超过5000人。如果加上育碧的6700人，由Guillemot家族控制的这个游戏开发王国事实上已经是全球最大的游戏开发及发行商。员工数量众多的Gameloft，具有超越任何对手的游戏开发效率，每年开发逾百款游戏，而且在全球100多个国家有发行网络。不过由于手机游戏价格低廉，Gameloft的年营业额并不高，去年销售收入仅1.64亿欧元，只能说是保持薄利经营。Gameloft的手机游戏大多以当下热门的传统游戏为灵感，也因而被称为手游业最大的山寨厂。所有手游玩家相信都或多或少地接触过Gameloft的游戏。由于人力充足，Gameloft在开发手机游戏之余，也做一些掌机游戏，以手游的掌机移植版为主。PSV作为一部与iOS技术架构相似的掌机，很适合移植iOS的游戏，今后也将成为Gameloft在掌机业务方面的重点关照对象。事实上，Gameloft在iOS上不乏画面出彩、内容也相当具有深度的游戏，只是其中有很大一部分作品因缺少摇杆和实体按键而导致游戏体验大打折扣。利用PSV的操作界面，这些游戏的潜力将得到真正发挥。

特别关注：Capcom

要说动作游戏，又怎能少得了“动作游戏天尊”Capcom？在很多方面，Capcom与育碧倒是颇有点相似。与其他大发行商不同，这两家公司并不以并购扩张的方式提高规模，而是致力于不断增加自身的游戏开发实力，可以说是分别代表了东方与西方的实力派发行商。不过与育碧相比，Capcom的规模小得多。因为开发人员数量有限，近年来Capcom只能越来越多地将游戏开发工作外包。也因为人力资源有限，Capcom在PSV的身上投入太少。

目前Capcom在PSV上值得关注的游戏只有《街头霸王对铁拳》，虽然只是一个移植版游戏，本作的表现将在很大程度上预示未来PSV格斗游戏的发展前景。不过玩家最关注的自然是《怪物猎人携带版》。装机量不足是PSV版至今没有《MHP》的根本原因，任天堂能用钱收买Capcom为其开发《怪物猎人4》，而索尼无法给予资金与人力支持，所以众望所归的双摇杆、准高清《MHP》只有继续蛰伏。不过在《怪物猎人4》之后，《MHP》的下一个掌机新作应该会轮到PSV。

《生化危机》、《鬼泣》、《失落的星球》……Capcom的许多动作游戏都非常适合PSV，Capcom也曾表示其MT Framework引擎新版本可完美对应PSV，当初还公布了一段PSV版《失落的星球2》的影像。不过在投资策略、人手问题等未解决的情况下，目前奢望Capcom为PSV开发原创3A级大作并不现实，不过《鬼泣 高清合集》、《生化危机 高清合集》、《MHP3 HD》等移植PSV可以说是不费吹灰之力。

第一方力量总动员

今年8月德国科隆举办的GamesCom游戏展期间，微软与任天堂缺席，索尼自然成为全场焦点。令人意外的是，这次索尼发布会并非围绕PS3，而是将重点放在了PSV身上。会后SCE全球工作室总裁吉田修平接受了记者的采访，他表示：“今年E3展我们最为人诟病之处是在PSV游戏身上花的时间太少，所以这就成为GamesCom的一个大重点。”这次在GamesCom期间，SCE公布的第一方游戏就有6款。

在GamesCom期间，索尼还公布了一个重要举措——“Cross Buy”！对于支持此功能的游戏，购买PS3版即可免费获得PSV版，对于同时拥有这两部主机的玩家，这是令人兴奋的让利之举。索尼的目标非常明确：让PS3玩家们受“Cross Buy”的吸引而购入PSV！今后，不用多花一分钱，你就可以将家里玩的游戏随时带到户外。通过云存储功能，PSV与PS3版的记录

可以通用。家用机与掌机游戏真正实现了无缝对接。

在PSP时代初期，因为很多游戏都是PS/PS2的移植版，导致很多PSP玩家不满。进入PSV时代后，受到开发成本的限制，为PSV开发家用机级别的原创大作并不现实，PSV似乎无可避免地将成为一部更彻底的移植机。而同一款游戏，玩家更倾向于选择影音震撼度更高的家用机版,PSV版便处于尴尬境地。但Cross Buy将改变这一现状，在PSV版游戏为免费的前提下，原来的鸡肋就变成了巨大的卖点。一方面，部分PS3玩家将为了得到免费的PSV版而购买PSV主机；另一方面，对于那些跨平台游戏，因为PS3版买一送一而拥有比X360版更高的性价比，有利于提高PS3的竞争力。

不过Cross Buy计划也存在一些约束，那就是如何调动第三方的积极性。毕竟，制作两个版本，却只赚一个版本的钱，开发商是难以接受的。而且PS3和PSV的技术架构相差很大，将PS3版移植为PSV版不是那么容易。更何况很多开发商都懒得为PSV开发PS3游戏的移植版，要让他们去做免费移植版更加无从谈起。所以目前支持Cross Buy功能的只有索尼的第一方游戏。不过，如果因为Cross Buy而提升了游戏销量，也许能达成共赢的局面。鉴于此,EA已经在考虑使其《极品飞车 新最高通缉》支持Cross Buy。当然，要让小气的日厂们支持Cross Buy恐怕非常困难。对于部分有号召力的大作，索尼不妨以提供资金支持的方式使其对应Cross Buy。无论如何，Cross Buy计划的推出表明了索尼让利于玩家的诚恳态度。比起将N年前的游戏移植到iOS上还要卖20多美元的某RPG大厂，索尼此举堪称业界良心。

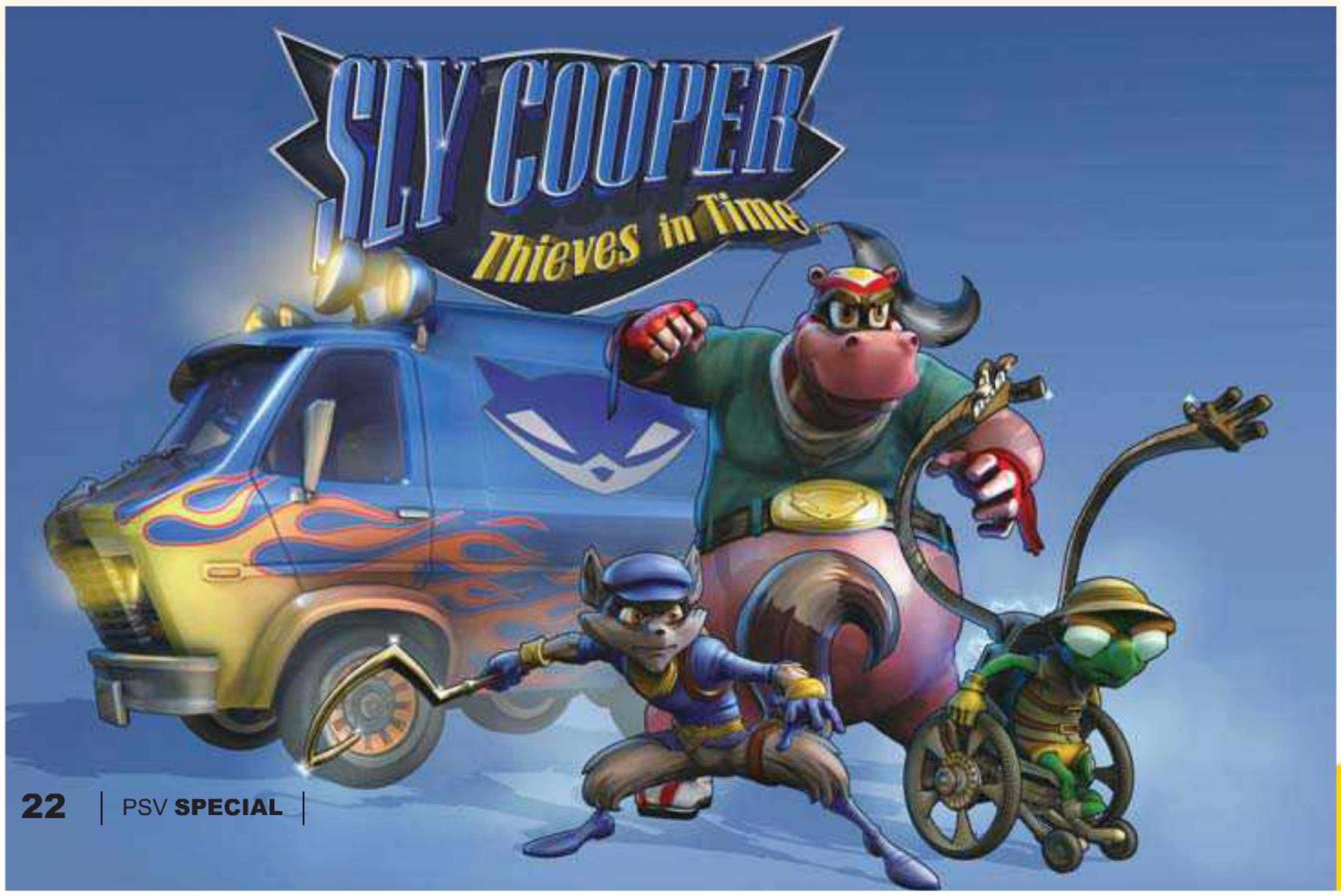
自从PS3陷入困境，索尼早已明白求人不如求己的道理，增强第一方游戏阵容才能推动PSV逐渐走出困境。经过这些年的发展，索尼第一方的游戏开发实力早已今非昔比。不过SCE全球工作室的开发人员数量依然有限，主力人员要开发更具商业潜力的PS3游戏，还有部分开发人员已经开始从事PS4游戏的开发，能够分配给PSV游戏项目组的人员并不多。PSV的第一方游戏将更多地采用外包的方式。

SCEA

SCE进行机构改革之后，所有第一方游戏工作室都归于SCE全球工作室（SCE WWS）统一管辖，SCEA、SCEE和SCEJ主要负责发行工作，SCE WWS开发的大部分游戏在三个地区都会发售，不像过去那样三家分公司各自负责本地区的游戏开发与发行。这种组织架构有利于充分利用SCE的全球开发资源。不过在习惯上，我们还是将美国、欧洲、日本的游戏开发团队分别归为SCEA、SCEE与SCEJ。

在三个地区分公司中，拥有顽皮狗、Santa Monica、Sucker Punch等工作室的SCEA无疑有着最强的实力。不过这些王牌工作室肩负着为PS3提供主力大作的重任，PSV游戏的开发工作都交给了其他工作室，包括负责《未知海域 黄金深渊》的Bend Studio、负责《索尼全明星大乱斗》的SuperBot、还有外包给Nihilistic的《抵抗 燃烧天空》、外包给Sanzaru Games的《狡狐大冒险 时空神偷》……其中不少都是过去名不见经传的小工作室，难免让人对游戏质量有些担忧。而Santa Monica工作室的《战神》干脆没有任何PSV新作的消息。反观PSP时代，《战神》、《瑞奇与叮当》、《杰克与达斯特》这三个来自SCEA的游戏系列是PSP在欧美的中流砥柱。SCEA在PSV游戏方面如此不给力，除了有开发PS3游戏的原因外，另外一个重要因素可能是这几个实力强大的工作室正在成为PS4的主力军，于是能用于开发PSV游戏的人员就更少了。此外由于智能手机游戏在美国过于强势，导

致美国掌机业急剧萎缩，SCEA自身也对掌机业的未来十分悲观。SCEA总裁Jack Tretton承认PSV的销量未达目标，SCEA的一些制作人也曾在非正式场合表示对开发PSV游戏“缺乏动力”。



不过SCEA多年来打造的众多大牌系列不可能浪费，尤其是《战神》，过去该系列PSP版一直是Ready at Dawn工作室开发，其实力已获得业界的认可，由其继续开发PSV的《战神》新作可谓顺理成章。而SCEA新成立的SuperBot也将在未来PSV的发展之路上发挥重要作用。这是2009年于加州Culver City创立的工作室，距离SCEA总部不远。该工作室主管正是Santa Monica的执行制作人Shanon Studstill，开发人员中自然也少不了Santa Monica的班底。由其开发的首款游戏《索尼全明星大乱斗》初公布便引起强烈关注，还将支持Cross Buy。不过负责PSV版实际开发工作的是位于德州奥斯汀的Bluepoint工作室，此前他们已经开发了《战神》、《ICO&汪达与巨像》等多个高清合集游戏，并获得大成功。今后预计会有更多高清化游戏经由他们之手降临PSV。

SCEE

每当有新主机发售，欧洲地区的发售时间总是最晚。当年索尼为了确保美日两地的供货，只有将欧洲地区的首发时间推后几个月，激怒了无数欧洲玩家。而如今欧洲却成为索尼的福地。在欧洲家用机市场上，索尼拥有最高的占有率，超越微软和任天堂。正是因为这后来居上的强劲表现，SCEE 总裁 Andrew House 才会晋升为 SCEI 本部总裁。所以在科隆游戏展上，索尼霸气十足。然而这只是家用机市场的状况，掌机方面，PSV 在欧洲的周销量只有 NDS 的六分之一左右，缺乏大作仍是主要原因。不过 PS3 的雄厚基础为 PSV 的欧陆大反击创造了可能。

足球、赛车、休闲游戏，掌握了这三大类型就把握了欧洲市场。在三大硬件商中，索尼在欧洲各国拥有最深入的游戏发行网络，也拥有最全面的游戏类型。而且因为有 PS3 的基础，《FIFA》、《PES》、《极品飞车》等最受欧洲人喜爱的游戏系列都是以 PS 系的销量为主力。这些系列也在平稳转向 PSV，PSV 版无疑是所有携带机版本中最接近家用机的版本。SCEE 的各大工作室在多种游戏类型上都有造诣，Media Molecule 的《小小大星球》、Guerrilla 的《杀戮地带》、Evolution 工作室的《机车风暴》、SCE 伦敦工作室的《EyeToy》、《歌星》……比起 SCEA，SCEE 对 PSV 更为上心。Evolution 已经开发了《机车风暴 RC》，《杀戮地带 雇佣兵》由 Guerrilla 亲自打造，《小小大星球 PSV》虽然转交给 Tarsier 工作室开发，但 Media Molecule 本身也在为 PSV 开发《Tearaway》，这是一款专门针对 PSV 特性而制作的游戏，活用了背部触控功能，比单纯移植《小小大星球》更值得期待。

历史上，SCEE 在 PS 家族的用户拓展方面起到了关键作用，从《EyeToy》到《歌星》，SCEE 曾掀起多次主流化运动，有着创造全新品牌的强烈愿望。SCEE 总裁 Jim Ryan 曾表示，为了提升 PSV 的销量，今后将更多地面向低龄市场，这是十几年来 SCEE 所擅长的目标群体。而这也意味着 PSV 将与 3DS 展开更激烈的正面竞争。

SCEJ

在 PS3 时代，SCEE 和 SCEA 都打造了大批备受好评的原创游戏系列，而 SCEJ 却碌碌无为，惟一引起全球业界关注的《最后的守护者》至今没有完工迹象，Team ICO 的核心成员都已尽数离去。SCEJ 正如整个日本游戏业一样，面临着与世界脱节的尴尬。造成这一局面，有其深层次的历史原因——在 PS 时代，刚进入游戏业的 SCEJ 活力四射，到处寻求第三方的合作，招募了众多业界精英，打造了众多脍炙人口的游戏系列。当时 SCEJ 打造的不少 PS 休闲型游戏大获成功，这些游戏的低投入、高产出让 SCEJ 喜出望外，反而《龙骑士传说》等大投资的游戏销量令人失望。另一方面，开发传统大作容易与第三方现有的游戏系列造成竞争，不利于与第三方拉近关系。于是开发创意型小投资新作成为 SCEJ 的主要方向。久而久之，SCEJ 几乎丧失了开发传统大作的能力，除了 Polyphony Digital 的《GT 赛车》外，已经拿不出其他世界级大作，只有制作诸如《捉猴啦》、《乐克乐克》、《啪嗒嘭》之类小品级游戏。而在大作至上的高清游戏时代，做不出超大作的 SCEJ 已无力靠第一方游戏推高主机销量。

河野弘继任 SCEJ 总裁之后，开始采取新措施增强 SCEJ 的游戏开发能力。近年来日本的大批名制作人辞职，这为 SCEJ 募集好手打造大作创造了机会。向这些名制作人的工作室投资，可以最快速度让新大作项目上马，比逐步增强自身开发实力更快、更省钱。由稻船敬二开发的《灵魂献祭》就是一次重要尝试。本作初公布就被视为 SCEJ 自己的《怪物猎人》，是当前 SCEJ 最受关注的第一方游戏。不过重口味的游戏设定有些令人担忧，与《怪物猎人》中小学生为主的玩家群体并不是很吻合。无论如何，若本作取得成功，将为 SCEJ 振兴 PSV 之路指明一条方向。

比起欧美，日本的掌机市场潜力更大，曾被断言已经惨败的 PSP 至今仍活力四射。PSV 当前的困境完全是缺乏大作所致。只要有大作，任何时候都不嫌晚。即使 3DS 已经抢占大量市场份额，只需一个《MHP》级别的大作，PSV 随时能像当年的 PSP 那样复活。SCEJ 不能像过去那样指望第三方，只有靠自己来打破僵局。

SCE第一方PSV新作列表

游戏名	预定发售时间
小小大星球PSV	2012年9月25日
智胜一筹	2012年10月23日
索尼全明星大乱斗	2012年11月20日
灵魂献祭	2012年第三季度
维京海贼大战	2012年
Guacamelee!	2013年第一季度
杀戮地带 雇佣兵	2013年
撕纸大冒险	2013年
狡狐大冒险 时空神偷	2013年
Warrior's Lair	未定
Mr. Ink Jet	未定
Top Darts	未定
杰克与达斯特合集	未定

■稻船敬二开发的《灵魂献祭》。

SOUL SACRIFICE

ソウル・サクリファイス

ACT	灵魂献祭			存档载体未定
	Soul Sacrifice			容量未定
	SCEJ	预定2012年冬季	日版	1～4人
	售价未定	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

文 狼来了　美编 anubis

STORY

牢狱的神秘伙伴 ——富有生命的魔法书リブロム

游戏中由玩家所扮演的主人公是被残忍的魔法师作为奴隶饲养着的人类，活着的惟一意义就是等待死亡的降临。某日，旁边牢房的奴隶被送去当祭品了，临行之前，他交给了主人公一本名为リブロム的魔法书。这本拥有自我意识的魔法书对主人公说道："那个人（指已成为祭品的奴隶）临死前去了一个好地方噢，可惜他没能赶上，所以才成为了祭品。"

魔法书说自己记载着"世界之所以会变成现在这个样子的因由"、"奴隶们的存在价值"、以及"奴隶们摆脱成为活祭品的宿命的方法"，如果主人公愿意去"体验"这些"记忆"，那么也许就能改变自己的命运。

这位神秘伙伴所说的话是否值得信任？除了选择相信而别无选择的主人公，惟一可以做的，便是将残存的希望寄托在魔法书的身上。

游戏的行进方式

玩家可以在魔法书中选择对应的日记（章节）进行游戏，比较特别的是魔法书中的所有日记在游戏的初期就可以自由选择，也就是说一上来就可以打流程的最终章。不过由于能力等多方面的限制，所以能不能打过那又另当别论了，建议玩家还是循序渐进，一边培养自己的魔法师，一边品味本作的故事。

同伴系统

若想成为拥有强大力量的魔法师，就必须通过某个试验的审核以获得资格，这项试验中有一条规定是"必须与另一名魔法使组成2人1组的队伍进行试验"，图中的"ニミュエ"就因此而成为了玩家的"临时同伴"。

试验的内容不言而喻，起初ニミュエ因为被分到和主人公一组而心生抱怨，还一度放话："敢拖后腿的话，就杀了你"。经过数场殊死的战斗后，她内心中的"某个想法"越发地明朗，与此同时和主人公之间的隔碍也逐渐消失。然而，正当玩家和ニミュエ为了各自的目标共同奋斗之时，一段无法逃避的悲惨宿命正无情地降临到他们的身上。

游戏中的单人模式中最多可以携带两名NPC共同作战，NPC的攻防、援助等行动都将交由AI来掌控。从目前的情报得知NPC角色并非固定的两人，NPC擅长的魔法种类也因人而异，但他们基本上都会根据玩家的行动作出对应的举动，希望队友的AI不要太低，否则就杀了他们（笑）。

©Sony Computer Entertainment inc.

牺牲与代价 那便是一切魔法的根源

本作的战斗主要通过魔法进行,发动不同效果的魔法,需要付出对等的“代价”。越强力的魔法,需要的“牺牲”则越大。与代价和牺牲划上等号的,便是玩家的肉体与生命。

献出祭品来换取力量吧——供物魔法

“供物魔法”的特点是需要以周围的事物作为祭品。供物魔法的种类繁多，有从远处射出无数冰箭的“远距离攻击系”、使用大剑或者巨拳进攻的“接近攻击系”、以石壁等物体来创造另外一种物体的“间接系”、进行自我回复的“回复系”等等，同一个章节如果以不同的供物魔法来攻克，那么玩家得到的游戏体验也不尽相同。

▲以“石垣の残骸”作为祭品，可以发动防御系的供物魔法，在自己周边制造出巨大的防御障壁来抵御怪物的攻击。

▶将“巨人の骨”作为祭品来发动供物魔法，玩家的手臂会变成足以击碎一切的巨大化拳头。

◀以“剑士の苗木、剑豪の苗木”衍变而来的“植物之剑”，硬化后的植物变成了锋利无比的利刃，无论是何种敌人都能将其一刀两断。这种供物魔法在发动时会带有华丽的残像，虽然是以植物作为祭品，但凭借其剑身较长的特点，在对付大型的敌人时也有不错的效果。

▲“雷人像之斧”是由“雷鸣石の剃刀（かみそり）”、“雷人石の刃先”变化而来的接近攻击系武器。该把武器的造型和人类的外形非常相似，玩家握着的正是它的脚部，斧身上则有数只手持刀刃的手臂，斧头砍中的地方会引发强烈的电击。

你有付出代价的觉悟吗？——禁术

流程中将会有强大的敌人等着玩家，对上它们时就算发动供物魔法也无济于事，如果不想死的话就必须破坏自己的身体来发动“禁术”与之对抗，就算最终取得了胜利，玩家也只能拖着支离破碎的身体苟且残喘。与一般游戏中魔法师给人留下的强大印象不同，本作中魔法师给人的感觉是“卑微、弱小”。以肉体的一部分甚至牺牲生命换来的禁术异常强大，只不过连续使用的话，失去人类的姿态也是迟早的事。想在这个残酷的世界中活下来，这也是迫不得已的无奈选择吧。

折断手指 GLEIPNIR

禁术的由来：在北欧神话中，Gleipnir（格莱普尼尔）是一条用来绑缚魔狼芬里尔的神奇绳索，其意为“纠缠者”或“欺诈者”，亦有译成“缚狼锁”。这条绳子的材料成分是：33 份山的根、28 份猫的脚步声、24 份女人的胡子、14 份鱼的呼吸、3 份熊的力量和 2 份鸟的唾液。

挖出眼球 GORGON

禁术的由来：Gorgon（戈耳工）是希腊神话传说中的蛇发三姐妹，她们的头上和脖子上布满鳞甲，头发是一条条蠕动的毒蛇，长着野猪的獠牙，还有一双铁手和金翅膀。在西方传说中她们以丑陋闻名，许多西方小说中都有关于她们的记载和故事，三姊妹中，又以美杜莎最为出名。

扯出脊椎骨 EXCALIBUR

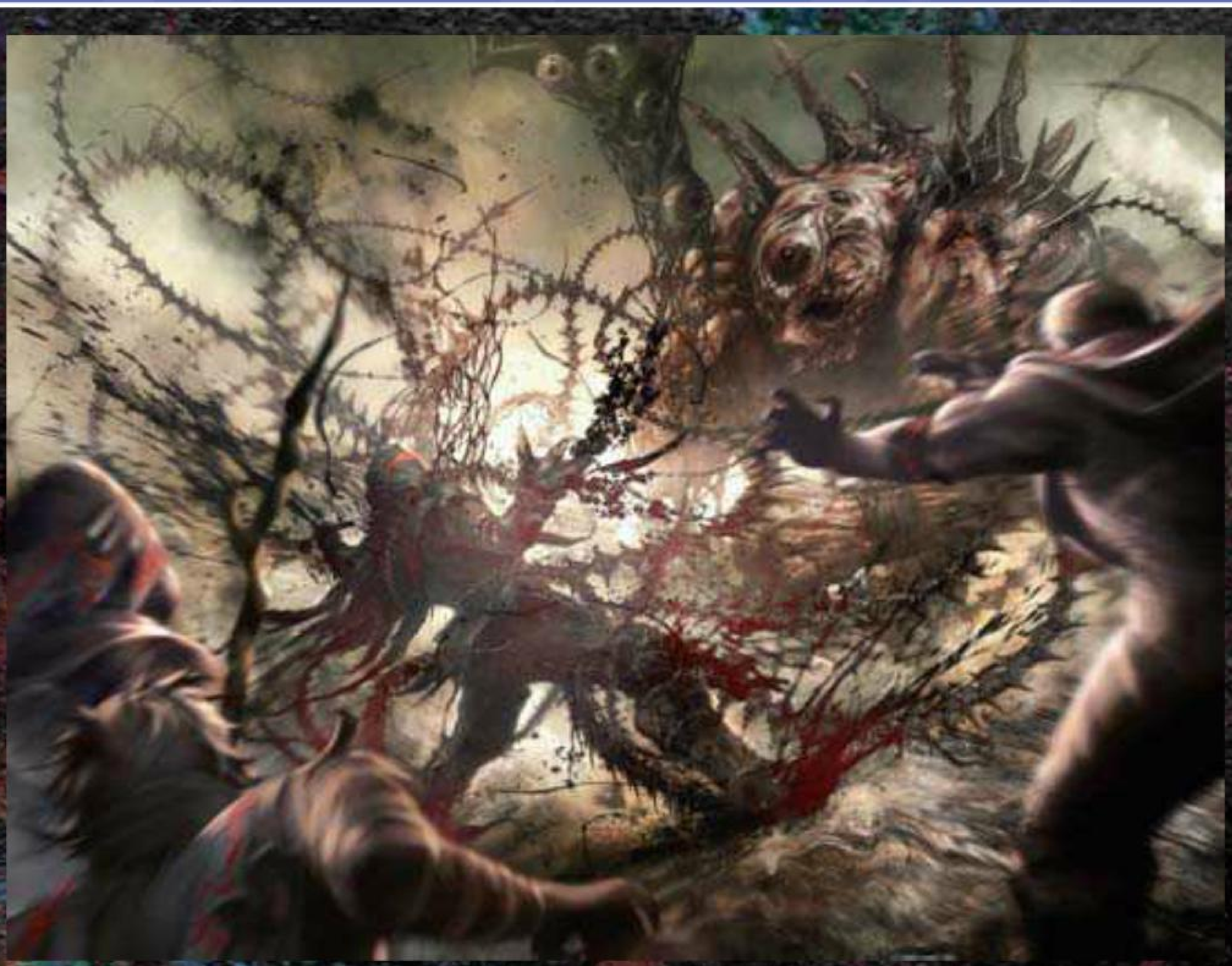
禁术的由来：传说不列颠国王亚瑟王在年轻时，曾拔出石中剑（Caliburn）与对手决斗，但因违反了骑士精神，战斗后该剑断裂，失去了圣剑的亚瑟王非常悔恨。于是大魔法师梅林指引他来到了圣湖旁，湖中仙女手握着一柄宝剑，并将其举出水面。亚瑟王从湖之仙女那里得到被称为“王者之剑“的圣剑 Excalibur，此剑由精灵打造，剑锷由黄金所铸、剑柄上镶有宝石，并因其锋刃削铁如泥，故湖夫人以“Excalibur”（即古凯尔特语中“断钢”之意）命名之。

燃烧自我 SALAMANDER

禁术的由来：Salamander（沙罗曼蛇），传说中的火精灵，它是欧洲自古相传，可以生活在火焰中的不可思议生物，也翻译成“火蝾螈”。但是原本的沙罗曼蛇其实指的是青蛙与蝾螈的近亲，和蜥蜴很相似的大鲵（蛙蛙鱼）的名称。

禁术的由来：Gungnir（岗尼尔）是北欧神话中奥丁所使用的长枪，一旦对着此神圣之枪发誓，便不能再反悔。当奥丁将其掷出时，岗尼尔会发出划越天际的亮光，地上的人类称之为“流星”。这支枪投出后，必定会命中目标且必定将目标击杀。

以生命换来的强大力量
GUNGNIR



堕入黑暗化身为怪物的魔法师们

阻挡在魔法师面前的怪物们，其实是因为过度使用魔法而导致自身被黑暗吞噬的魔法师。它们为何要与玩家为敌，目前还不得而知。

SLIME

怪物的由来：史莱姆（Slime），即黏液怪。其英文本意非常确切地描述了史莱姆的特征，这种具有粘性的流体生物可以保持各种各样的形状。史莱姆在神话中并没有太多的传说，将它们称为最低级的怪物也毫不为过。

KERBEROS

怪物的由来：Kerberos这一名词来源于希腊神话的Cerberus（刻耳柏洛斯），俗称地狱三头犬。在希腊神话中，死人在进入冥界时要先乘坐卡戎（摆渡亡魂的船夫）划的船渡过冥河，为冥王哈迪斯看守冥界大门的刻耳柏洛斯允许每一个死者的灵魂进入冥界，但不让任何人出去，同时也不允许活人出入。

拥有强大力量的怪物，其前身竟然是人类！？

MINOTAUROS

怪物的由来：Minotauros是由Minotaur（弥诺陶洛斯/牛头怪）衍变出来的名词。弥诺陶洛斯是克里特岛国王弥诺斯之妻帕西法厄与波塞冬派来的牛的产物。由于弥诺斯的儿子在阿提喀被人阴谋杀害，因此弥诺斯起兵攻打雅典为儿子报仇。为了解除雅典的灾难，雅典人民答应每九年送七对童男童女到克里特作为进贡，弥诺斯接到童男童女后，将他们关进弥诺陶洛斯居住的克里特迷宫里，由弥诺陶洛斯把他们杀死。

HARPY

怪物的由来：Harpy（哈耳皮埃）是希腊神话中的鹰身女妖，长着妇人的头和身体，长长的头发，鸟的翅膀和青铜的鸟爪。传说哈耳皮埃是堤丰和厄喀德那的四位女儿的总称，她们原先是风之精灵，冥王哈德斯的传令者，负责把死者的灵魂送往冥界。在后来的传说中她们才成为生性贪婪的鹰身女妖，总是显得饥饿且疲惫不堪，她们所接触过的一切东西都会变得污浊不堪，散发臭味。据说这些女妖害怕的事物只有一种——铜器的声音。

GRIFFON

怪物的由来：格里芬是希腊神话中一种鹰头狮身有翅膀的怪兽，亦作“Gryphon”，俗称“狮鹫”。据说狮鹫像老鹰一样筑巢，它们居住在金矿和宝石储藏量非常丰富的乌克兰以及中亚的斯基泰草原一带。狮鹫负责看管金矿和暗藏的珍宝，要是有陌生人靠近想要挖掘金矿或宝石时，狮鹫就会扑上前去把他们撕成碎片。

DURAHAN

怪物的由来：Durahan 引申自 Dullahan（无头骑士），它是爱尔兰民间神怪传说中最著名的一位。其生前是一名勇猛的骑士，由于在战场上不幸阵亡，首级被敌人割去，因此每逢月黑风高的夜晚它便会骑着一匹同为亡灵的马出没于沉睡谷，四处寻找自己遗失的首级，而每当看见与自己生前长相相似者便会斩其头颅带回。不过对于人类而言，它是死亡预言的传达者而并非贪嗜人类灵魂的掠夺者。

由人类的欲望孕育出来的异世界

本作的场景非常丰富，对比强烈，构图充满了幻想风格与奇异色彩。无论是场景还是玩家与之对抗的怪物，它们全都是人心扭曲后的产物。这个魔法世界中的所有怪物都是由被欲望吞噬的人类衍变而来的，与之相同的是在这个世界中的一草一木，都象征着人类过剩的欲望，每个不同的场景，都有着属于自己的故事……

至美的永劫墓碑 アンドロメダ湖畔

一个长相平平的女孩，机缘巧合之下得到了一种能让自己变得漂亮的媚药，喝下媚药后的女孩凭借其美丽的外表，万事无忧地生活着。这种风调水顺的日子持续到她 100 岁时，人们开始觉得她是怪物，同时村子里一种奇怪的疾病开始蔓延，村民认为疾病是这名女子带来的，于是用锁链将她囚禁了起来。

女子祈祷道：“就算死也无所谓，但绝对不要丑陋地死去。”她的愿望被不知名的力量实现了，女子的身体突然渗透出无尽的冻气并持续向周围扩散。数日后，以她为中心的地区形成了一个美丽的冰湖，她放弃了作为人类的生老病死，从而选择了永存的美貌，束缚着她的锁链无限地延伸着，锁链的另一头在哪里，无人知晓。

渴望驰骋于天际的欲望具现化 イカロス牧场

イカロス牧场的天空中布满巨型翅膀，给予到访者一种难以言喻的压力。这种惟美的风景底下，隐藏着一段悲惨的故事。

从前有一名男子，他以饲育马匹为生，是一个牧场的主人。管理这片地方的领主，对牧场中的马匹倾爱有加，他希望在自己儿子的成人仪式中可以得到一匹牧场中的上等马作为礼物。于是牧场主倾注了自己的心血，培育出了一匹无与伦比的白马赠予领主。只可惜领主的儿子想要的并不是一般的马匹，他所期望得到的，是一匹可以翱翔于天际的飞马。

打那以后，牧场主便想尽一切办法，力求培育出在现实中不存在的飞马。他曾经尝试过将巨大的翅膀模型固定在马匹的身上，无奈通过任何办法都无法实现这个不可能的事实。就在他近乎于绝望的时候，一个声音传入了他的耳中：“想要得到什么，就必须有所牺牲”。已经无法自拔的牧场主听信了这个声音，他以之前培育出来的上等白马通过特殊的手段将其融化，再以这些白色的黏液捏造出了一对巨大的羽翼并将其贴附在另一匹马的身上，于是飞马就这样诞生了。

领主的儿子得到飞马后非常高兴，当即骑着飞马飞上了天空，牧场主并不知道自己所做的，其实是利用白马作为祭品，发动了特殊的魔法。魔法并不是永久的，领主的儿子就在成人仪式上，当着世人的面，与那匹飞马一同坠落、死亡。牧场主被判了死刑，直到被处决的那一刻，牧场主都一直在囚房中制作着“飞马”。那一个将男子引入不归路的声音，谁也不知道它的出处。

文 宇宙人 美编 sienna

ACT	小小大星球Vita			存档载体未定
	リトルビッグプラネット PlayStation@Vita			游戏容量未定
	SCEJ	2012年9月20日	日版	1～4人
	3980日元	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

《小小大星球》系列作为SCE第一方游戏凭借出色的素质获得了全球玩家的一致好评，并成为近年来SCE旗下知名的游戏系列之一。系列自2008年推出以来便保持着每年一作的速度推出，而将于今年推出的新作决定登陆到索尼新世代的掌机PSV上。本作中，系列一贯变化多端的关卡设计以及能够自定义关卡等特色本作都会保留下来，还增加了很多针对PSV独有的触控、动作感应等功能的新系统。下面就让我们来看看本作的魅力吧。

利用简单的操作就能实现复杂的动作，挑战危机四伏的关卡吧！

本作是横版过关游戏，通过操作麻布仔利用捉、拉、跳跃等动作躲过各种障碍抵达关卡终点。不过，各个关卡中布满了精心设计的陷阱，危机四伏，充满了挑战性。

▲大量碾压机挡在麻布仔面前，眼前还有无法用普通跳跃抵达的空间，麻布仔将如何应对?

▲底下那些颜色诡异的液体怎么看都不像人畜无害的，还是小心别掉下去吧。

充分利用PSV的机能

本作还会加入很多如利用到触控、动作感应等功能的操作，也能利用PSV的联网功能与其他玩家合力闯关，将PSV各方面的独特机能充分发挥到极致。

▲利用动作感应和背触控板能够获得更多全新的操作体验。

可爱的麻布仔与幻想般的冒险故事

将地球上的人们的梦境集合起来的“另一个地球”——这就是小小大星球，麻布仔就是在这个星球上，为了解决各种各样的事件而到处奔走的主人公。这里来为大家介绍一下本作的舞台和登场角色吧。

主人公

麻布仔

身高7厘米，外形像一个缝纫公仔。生活在“小小大星球”上，好奇心旺盛，喜欢各种各样的冒险。

冒险的舞台——卡尼巴里亚

本作的舞台就是这颗卡尼巴里亚惑星，整个惑星上都洋溢着热闹的祭典气息，到处都充满了幸福与欢乐。但是，给大家带来这些欢乐的木偶之主某一天突然性情大变，夺走了大家的笑颜与欢乐，并且支配了这个惑星，最终麻布仔能不能夺回星球的和平呢？

▲为了阻止人偶师“人偶之主”的阴谋，拯救陷入危机的星球而展开冒险的麻布仔，他将会与这个星球的居民们引发怎样的故事呢。

卡尼巴里亚的居民们

经验丰富的司令官

肖恩・布朗

冒险的导游

比目鱼大佐

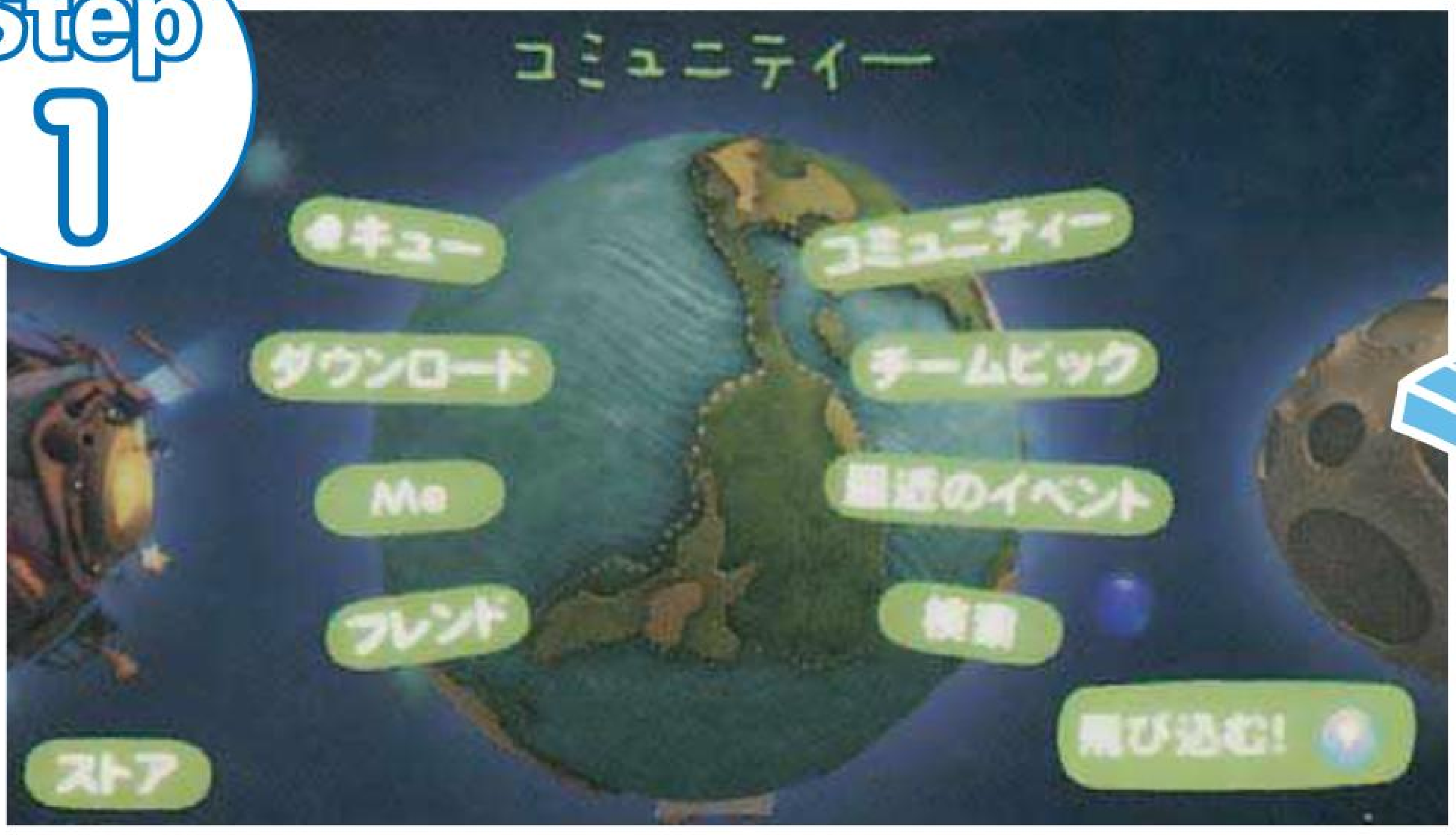
心地善良的少女

玛丽安・诺娃泽塔

挑战全球的高手们所创建的关卡吧

可自定义关卡是系列的一大特色，玩家可以随意制作关卡，然后通过通信功能上传到网络上，让其他玩家下载挑战。正因为这个系统存在，关卡的变化几乎是无限大的。

Step 1



在通信菜单中有很多跟世界各地玩家交流的功能，如果想查看别人上传的地图，选择画面右上角的“**コミュニティ**”即可。

Step 3

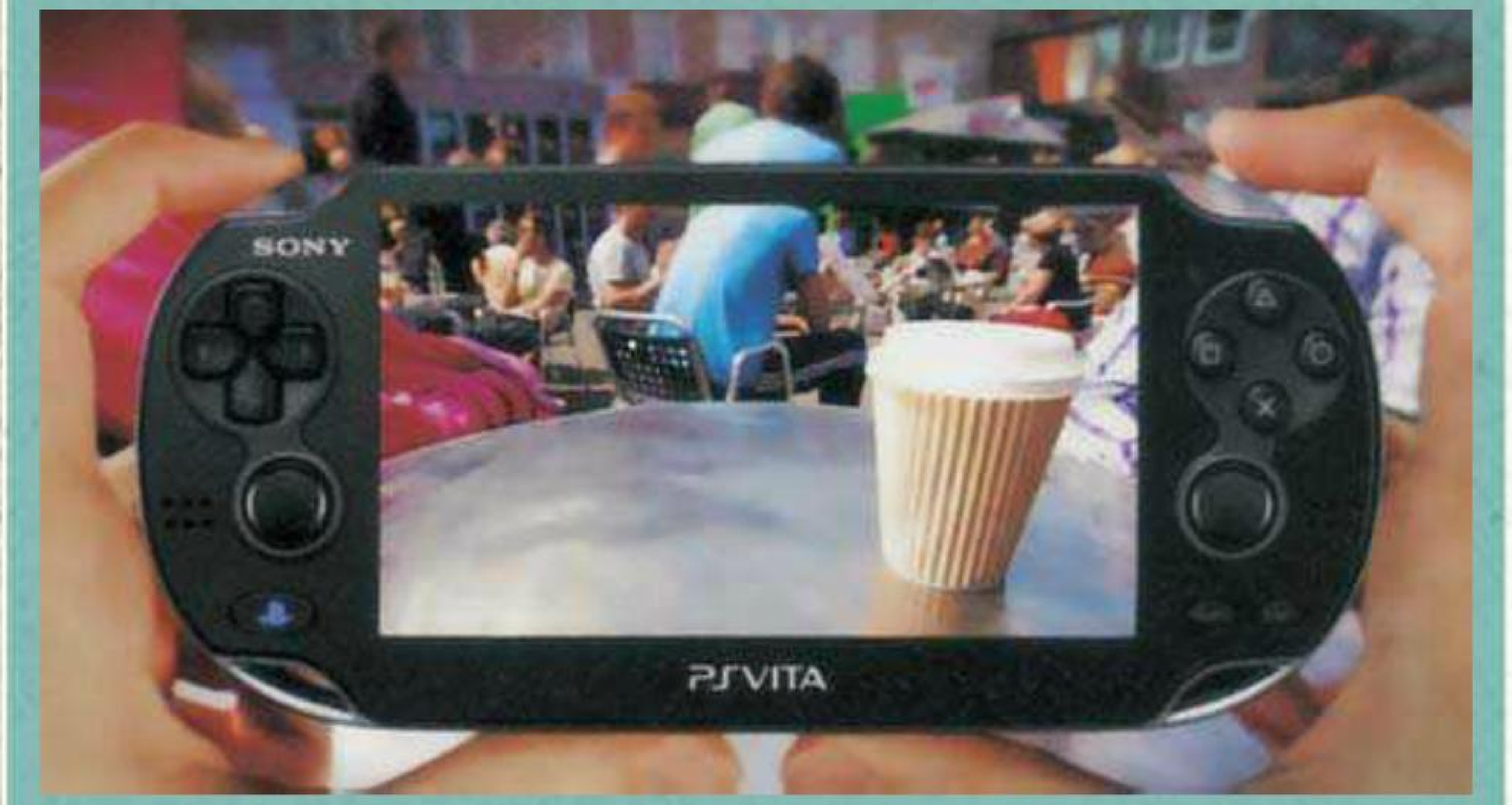
一大堆地图中很难找到有趣的？没关系，每一个关卡都有自己的分类，比如时间长短、难易度、类型恐怖还是趣味等。

Step 2

如果找到了想玩的地图，只要点一下屏幕中惑星显示的图标即可马上挑战。当然如果喜欢的话，也能下载到机器中。

丰富的自定义素材功能

来到了新平台的关卡设计功能上得到了进一步强化，玩家可以利用PSV的摄像头拍下现实中的景物，或者利用麦克风录音来当素材，然后应用到关卡设计去中去。于是玩家设计关卡的时候就不用局限于游戏中自带的素材，自由度更高。



▲用PSV自带摄像头轻松拍下景物，任何人都能做出独特有趣的素材。

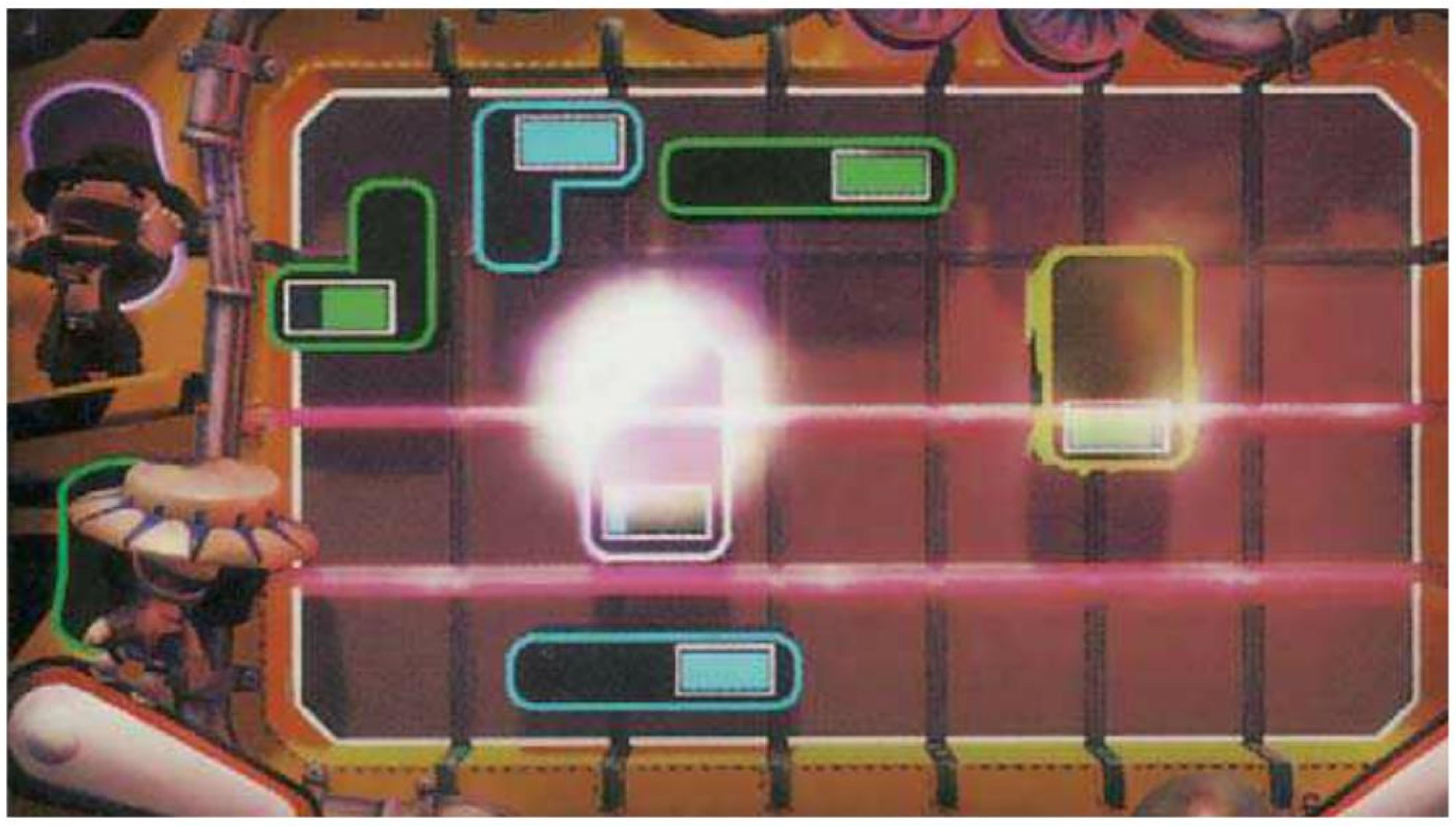
在故事模式中能够获得各种物件，这些物件能够作为素材应用到自定义关卡中去，随着游戏推进获得的道具会越多，努力地收集这些素材吧。

变化丰富的服装

换装也是本系列的一大特色，本作为大家准备了诸如女性角色、小丑服等众多换装，让玩家随意更换。除此之外，以前的作品中众多联动作品的角色服装也会悉数登场，令人期待。

轻松简单的小游戏

除了丰富的故事模式之外，游戏中还收录了很多轻松简单的小游戏。得益于PSV的便携性，玩家可以在乘坐公车等短暂的空闲时间中拿出来游玩。



◀只要在流程中收集到钥匙就能开启新的小游戏了。

整装待发！红发少年的树海征程

文 洛克 美编 澄香

A·RPG	伊苏 塞尔塞塔的树海			存档载体未定
	イース セルセタの树海			容量未定
	Flacom	2012年9月27日	日版	1人
	售价未定	无对应周边		对应玩家年龄：未定

在众多日系的A·RPG中，“《伊苏》系列”有着不可动摇的地位，无言的红发主角，爽快简单的战斗系统以及庞大冒险世界，相信这些都是所有喜欢“《伊苏》系列”的玩家无法磨灭的记忆。系列的最新作品《伊苏 塞尔塞塔的树海》即将于2012年9月27日登陆PSV平台，虽然Flacom未赋予其正统的数字标题，但本作的进化相当之大，带来了和之前作品所不同的全新感受，非常值得期待。

波澜壮阔的新冒险

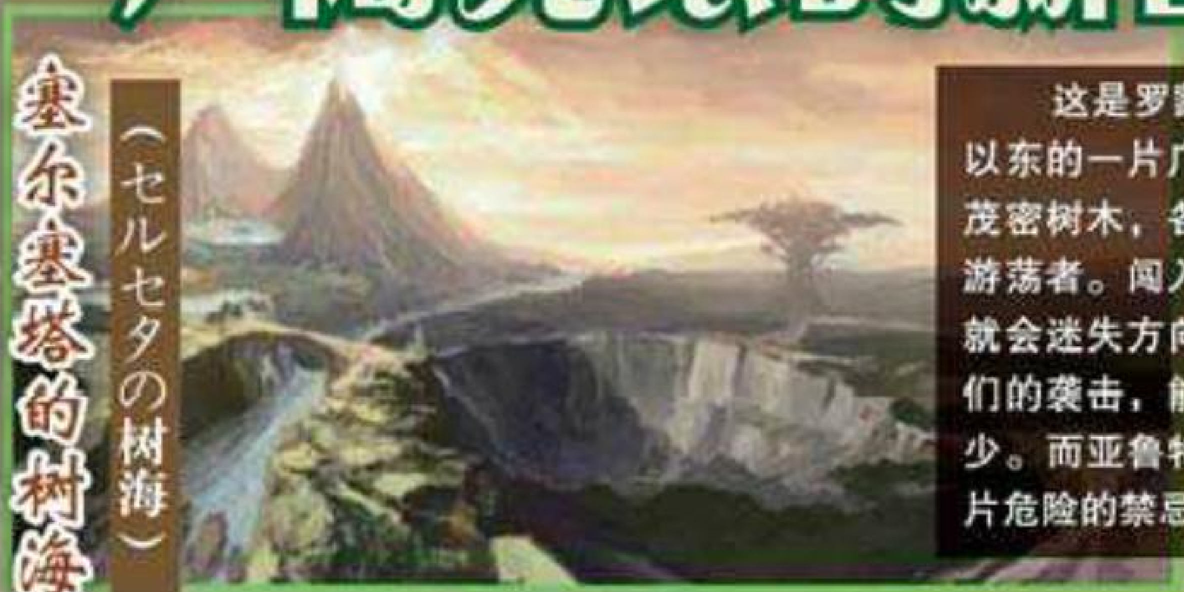
以公布的情报来看，本作完全是以正统续作的规模进行开发，之所以没有赋予一个数字标题，想来应该是由于本作所要讲述的故事，并非衔接在《伊苏7》之后，而是发生在主角亚鲁特刚要开始进行第二次大冒险的时候，也正是这一次的经历，让亚鲁特坚定了成为一名冒险者的决心。

那时的亚鲁特只有十几岁，年轻气盛的他毅然踏入了以危险著称的禁忌之地——塞尔塞塔的树海，却不知为何失去了记忆。不过勇敢的冒险者永远不会退缩，为了寻找失去的记忆，为了找回迷失的自我，亚鲁特和同伴们再一次地踏入了树海之中。

随着记忆碎片的不断拼接，隐藏在茂密树海中的阴谋与真相也将逐渐地显露出来，危机四伏的世界里，红发的冒险者将再次谱写出一段波澜壮阔的冒险。

▼ 树海里究竟隐藏着什么秘密？

广阔无垠的新世界



塞尔塞塔的树海（セルセタの树海）

这是罗蒙帝国领土——伊斯巴尼以东的一片广阔森林。树海中长满了茂密树木，各种凶猛的野兽在树林中游荡者。闯入的外来者们不仅很容易就会迷失方向，也极有可能遭到猛兽们的袭击，能够平安归来的人少之又少。而亚鲁特的冒险，就将围绕着这片危险的禁忌之地展开。

凯斯南（キャスナン）

塞尔塞塔附近的城镇，几年前由于罗蒙帝国的侵略，才成为了帝国的附属之地，时至今日都能感受到城里居民对于帝国侵略和统治的不满。而这次，帝国派了新总督来管理这片区域，似乎使得原本紧张的局势显得更加复杂。

树上部落（コモド）

塞尔塞塔树海中的一个部落，所有人都生活在树上，靠着采集和狩猎维生。虽然生活的环境十分险恶，但每个人都身怀绝技，因此也能世世代代安稳地生活下来，然而近期接连不断地发生居民无故失踪的事件，打破了原本平静的生活。

水上部落（コモド）

建立在水流之上，以渔业为生的部落。这里的人们会饲养一种名为“斯巴达”的独角兽，这种野兽即使在湍急的流水中也能自由的移动。

历史学者之村（历史を识る者の里——ダナン）

处于树海的腹地之中，是个连阳光都照射不到的地方。住在村里的人们，都有着从远古时代所继承下来的使命。

丰富有趣的新系统

连击

就像笔者在开头所提到的，爽快的战斗一直是“《伊苏》系列”的特色，很多玩家也正是因为这一点才喜欢上了《伊苏》。而本作也一如既往地贯彻了这一理念，玩家只要连续地按○键就能进行爽快地连击。如果玩家不进行的攻击的话，角色会自动进行蓄力，当蓄力完成后再发动进攻的话，则会对敌人展开猛烈的蓄力攻击，除了能够造成更大的伤害之外，若是能够连续地使用蓄力攻击命中敌人，还能够取得大量的技能值（SP）。

终结技（スキルフィニッシュ）

使用技能攻击，并造成敌人无法行动时便可以发动终结技，成功后将恢复该技能一半的SP值，有时还会出现能够稍微回复体力值的生命能量。

技能

游戏允许每个角色最多装备四个技能，分别对应△、□、○、×四个按键。当角色进行普通攻击时，画面右下角花瓣形态的技能槽便会自动累加，当累加到足以支撑技能消耗的量时，同时按下R键及△、□、○、×其中一个按键后，便能够使出相应的技能了。不同的技能所消耗的技能值不同，每个角色也会拥有自己特有的技能，玩家需要根据当前局势灵活地使用技能，才能立于不败之地。

▲技能的发动非常华丽。

三人小队

和《伊苏7》一样，本作的战斗依然以三人小队的方式展开，在战斗中可以按□键切换不同的角色进行操作，其余的角色则由电脑控制。不过在本作中玩家可以通过背面触摸功能对其他角色的行动进行指示。例如双手向外滑动是优先攻击，而同时向内滑动则是优先回避，丝毫不会影响战斗的流畅性。本作还引入了合体技的概念，比如当敌人浮空的时候，玩家可以与同伴配合形成空中连段等。

灵光闪现系统（ひらめき）

▲在战斗中不断地领悟新技能吧！

本作中一个相当有趣的系统，角色有一定的几率会在战斗当中领悟到新的技能，领悟之后角色将立即对敌人施展出新技能，而系统会将新技能自动登陆，之后可以自行装备。

形形色色的伙伴和角色们

亚特鲁·克里斯汀　アドル・クリスティン

CV：梶裕贵

系列永恒的主角，红发的冒险家。在之前的作品中一直以“无声”的状态存在，不过在本作中玩家终于能听到他的声音了。为了寻找自我，失去记忆的亚鲁特将对神秘的树海发起挑战！

雷姆诺斯　レムノス

CV：野岛健儿

卡娜的双胞胎弟弟，和骁勇善战的姐姐不同，雷姆诺斯更多是对艺术的追求，制作工艺品，演奏竖琴、作诗等样样精通。现在的他正致力于研究塞尔塞塔的传承。

丽莎　リーザ

CV:白鸟由里

生活在高地上的少女，心地善良，平常待人总是非常的温柔。不过在面对需要保护重要事物的时候，总会表现出强大决心和意志力。

卡娜　カーナ

CV：石原夏织

树海中的树上部落少女，活泼开朗且细心健谈。在恶劣的环境中成长起来的她，练就了一身高超的狩猎和战斗本领，在树海中相当出名。

古丽泽尔达　グリゼルダ

CV：－

新上任的塞尔塔地区女总督，年轻的她来自于罗蒙帝国，上任后就致力于塞尔塔地区的发展和完善。在听说了亚鲁特的冒险事迹之后，便邀请他一起加入探索树海，完善地图。

狄雷　デュレン

CV：平田广明

怕麻烦的懒散青年，不过性格奔放的他总是会对有困难的人出手相助。狄雷似乎认识失忆之前的亚鲁特，因而原本在情报屋工作的他，之后便和亚鲁特一起踏上了树海冒险的征程。

艾尔迪鲁　エルディール

CV：田中秀幸

剧情的关键角色之一，生活在原始之地高塔上的有翼人。令人在意的是，亚鲁特在树海失去记忆前，似乎和他见过面。

ACT	刺客信条Ⅲ 自由使命			存档载体未定
	Assassin's Creed Ⅲ : Liberation			容量未定
	Ubisoft	预定 2012 年 10 月 30 日	美版	1 人
零售版：39.99 美元 / 下载版价格未定		无对应周边		对应玩家年龄未定

ASSASSIN'S CREED III LIBERATION

家用机版《刺客信条Ⅲ》和PSV《刺客信条Ⅲ 自由使命》的发售日是同一天，两款作品发生的时间背景也大致相同，不过刺客主角和两人经历的事情是完全不同的。在美洲的北部，与美国革命相关的一系列事件正在急剧升温之时，西班牙则将扩张的魔爪伸向了整个路易斯安那州，而美丽勇敢的女刺客艾芙琳显然不会让侵略者为所欲为，她要用自己的方式，为人民争取自由。

系列首位担任主角的女刺客

在《刺客信条 兄弟会》中，Ezio 可以在罗马城内拯救被欺压的人民，将其招募进刺客团队进行培养，这其中就可以招收女刺客，只不过她们都是一些没什么个性的大众脸而已，但即使是这样，还是有不少玩家对女刺客情有独钟，甚至有人专门去研究招募女刺客的特定地点，也许官方正式因为观察到了这一点，所以就产生了要塑造一位性格突出的女刺客的想法。

▲危机四伏的丛林，艾芙琳要怎样对付凶残的鳄鱼呢？

寻觅真相

◀毒镖吹管是本作的新武器。

每一作《刺客》作品，主角们肩负的任务都并不是只有一个，本作也不例外。为人民争取自由是艾芙琳的任务之一，但身为一名刺客，与圣殿骑士进行战斗，防止世界陷入混乱也是其重要使命。从系列的故事背景中我们知道，由圣殿骑士创办的 Abstergo 公司企图在 2012 年的 12 月 21 日发射一颗人造卫星，而这与世人推论中有关玛雅文明的传说有所关联，刺客后裔们一直追寻的真相也与第一文明口中的“大灾难”有关。艾芙琳在这次行动中，除了在新奥尔良的街道上与侵略者进行周旋，还要探索古老玛雅文明的遗迹，不知能发现什么不为人知的秘密。

▼可怜的敌人是“触摸击杀”系统的牺牲品。

为VITA量身打造的《刺客》作品

本作同样采用了育碧的AnvilNext引擎，但侧重点和游戏方式会与家用机版的作品有明显不同。众所周知，便携性是掌机的一大特色，而这同时也意味着玩家连续进行游戏的时间可能不像家用机那样长，因此本作的主线与支线任务就针对这一点做出了改进，单个任务的流程会有所控制，故事情节发展的节奏会加快，而那种从地图一边跑到另一边的长途跋涉不会出现，或许制作方会加入一些便于玩家快速移动的设施或交通工具。

在前段时间刚刚公布的新宣传视频中，我们可以看到触摸击杀这个全新的系统，而且这个系统并不是只能用来杀死单个的敌人，而是能够形成连杀，只要在战斗状态连续点击面前的多名敌人，艾芙琳就会利用手中的武器来做出一连串的华丽动作，干净利落地杀死面前的敌人，爽快和速度感十足。除此之外，同样是划船，家用机版玩家只能用手柄来进行传统的操作，而PSV玩家可以利用VITA的背触功能，只需轻松滑动手指，就能看到艾芙琳在河流中快速移动。

与康纳的神秘互动

1765年～1780年间是本作故事发生的时间线，这与家用机版《刺客信条Ⅲ》的时间线有所重合，艾芙琳和康纳两位主角虽然一个在南方一个在北方，但以兄弟会一贯规划有序的行动方针来看，两人之间不可能对对方的任务毫不知情，官方很明显考虑到了这一点。根据《刺客信条Ⅲ 自由使命》的制作人马汀·卡佩尔的说法，本作会有艾芙琳与康纳见面的桥段出现，只是具体会以怎样的方式，暂时还无从知晓。

▲买通敌人也是系列的一大特色。

◀本作也有通缉海报存在，赶紧撕下来降低通缉度吧！

▼避免不必要的战斗以保证行动的成功，该逃走时就逃走。

Aveline De Grandpre

艾芙琳

出生地：新奥尔良

成为刺客的时间：1759年

简介：艾芙琳是法国人与非洲人的后裔，无论是作为一名普通人还是一名刺客，她都还很年轻，不过这并不代表艾芙琳不够强大。砍刀、毒镖吹管、大威力手枪、皮鞭都是艾芙琳的武器，凭借她娴熟的技术和出色的身手，就算面对再强大的敌人艾芙琳也不会感到惧怕。相反地，她的存在让西班牙侵略者和圣殿骑士闻风丧胆。

▲皮鞭除了用来杀敌，还可以用来逃跑。

文 苍穹 美编 sienna

本作是集合了PS平台众多人气角色、支持4人对战的乱斗型动作游戏，PSV版即将于今年冬天与PS3版同步发售，下面就来一同领略一下索尼平台的全明星阵容！

ACT	索尼全明星大乱斗			存档载体未定
	PlayStation All-Stars Battle Royale			游戏容量未定
	SCEA	预定2012年11月20日	美版	1～4人
	售价未定	对应周边未定		对应玩家年龄未定

新老人气角色齐聚一堂！跨越作品隔阂的喧哗乱斗！

柯尔

《无名英雄》系列

原本只是一个普通的邮递员，在一次送递过程中包裹却突然爆炸，柯尔也阴差阳错地获得了超能力。

▲除了“混沌之刃”外，奎托斯还能使用其他的武器。

▲《战神》的经典场景，背景中的许德拉还能与场上的角色发生互动。

奎托斯

《战神》系列

曾是勇猛无畏的斯巴达勇士，却因战神阿瑞斯的阴谋而亲手杀害了妻女，此后奎托斯便踏上了弑神的道路。

内森·德雷克

《未知海域》系列

职业是财宝猎人，德雷克极具冒险精神，同时对宝藏非常执着，他在探寻宝藏的途中也解开了许多谜团。

▲柯尔的超能力可攻可守，电流聚集在腿部时还可以快速移动。

▲除了电流外，柯尔还能发射冰柱甚至是控制龙卷风。

▲德雷克船长的基本武器是枪械，有冲锋枪、榴弹枪等等。

啪啦啪

《啪啦啪啦啪》系列

头上的针织帽和手中的麦克风都是其标志，口头禅则是“我能做到”。除了音乐外，滑板也是啪啦啪的拿手好戏。

▲啪啦啪在游戏中的形象比较纸片化，这也很忠于原作。

多罗

《到哪里都在一起》系列

全名“井上多罗”，是一只梦想成为人类的白猫，喜欢的食物是金枪鱼的中腹，此次参战的目的是为了更加了解人类。

史莱·库柏

《狡狐大冒险》系列

出生于怪盗世家的雄性浣熊，史莱也继承了家族的传统和传家宝——金色钩杖，在同伴的配合下盗走了众多珍宝。

▲行动迅捷的史莱能在隐身后向对手发动突然袭击。

▲多罗在游戏中有忍者、恶鬼等不同的换装。

▲多罗和库罗竟敢挑战三岛平八老爷子……

简单爽快的玩法

游戏的目标是在限定时间内尽可能地击倒对手并设法保全自己，规则简单，操作也很容易上手，只要按□、△、×键配合摇杆，就能使出丰富多彩的招式。每名角色拥有各自的特性，在不断攻击蓄满能量槽后，还能发动大威力的“超级攻击”。

交叉游戏功能

本作同样对应PS3和PSV的“交叉游戏”功能，除了支持跨平台展开在线对战外，存档和DLC资料也完全通用，让玩家能不受平台局限地感受游戏的魅力。

更多知名角色确定参战！

拉迪克上校 《杀戮地带》系列

斯派克 《捉猴啦》系列

雷电 《潜龙谍影》系列

但丁 《鬼泣》

大老爹 《生化奇兵》系列

麻布仔 《小小大星球》系列

胖公主 《胖公主》系列

奈璃子 《天剑》

瑞奇与叮当 《瑞奇与叮当》系列

杰克和达斯特 《杰克和达斯特》系列

文 打喷嚏的青蛙 编 胜负师 美编 一刀

sound shapes

ACT	声与形			必须记忆卡
	Sound Shapes			963MB
	SCE	2012年8月7日	亚洲版	1人
	零售版：–/下载版：116港币	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

奖杯总数	34	铜杯	0	银杯	32	金杯	1	白金	1

《声与形》是一款创意十足的2D平台动作游戏，如同《小小大星球》那样具备游戏3.0时代创造与分享的社区特质，将音乐音效与关卡背景巧妙融合。关卡范例的数量不算太多，难度也不大，但有着独特的艺术性，给玩家的眼睛、耳朵和手指带来特殊的享受。本作的奖杯难度不高，一次购买便可在PSV和PS3双机种上游玩，并可取得双份奖杯，对于奖杯迷来说有着莫大的吸引力。

白金难度	2/10
白金所需时间	6小时左右
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

1. 此游戏的白金路线相当简单，游戏一开始先玩教学关卡。本作有中文版，要显示中文的话需要将系统语言调成繁体中文。

2. 之后只能玩挑战关卡，相当于故事模式，内分五个专辑，每个专辑各有四五个关卡，正常通关即可获得游戏中惟一的金杯。

3. 通关后开启死亡模式和节奏学院，这两个模式每过一关就能取得一个银杯，全部关卡通过后就能获得白金奖杯了。死亡模式的音符出现位置是随机的，这就导致操作技巧变得相对次要，稳定即可，主要是在刷运气，只要音符出现位置比较近，就很容易过关。节奏学院只要对着攻略中的图摆放即可。

4. 白金后在设定中选项云端存储功能，将存档上传至云服务器当中。之后PS3进游戏与选项云端同步，奖杯就会接连跳出，相当于打一次拿两个白金！

白金水准
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

挑战成功
金杯

取得条件：通过所有挑战关卡

死亡模式：Hills n'Spills
银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Hills n'Spills

奖杯说明：要求于27秒内获得13个音符。左边会有两团火交替上升，右边有吐火的火山，关卡地形不复杂，移动时尽量按R加速，以防时间不够。

死亡模式：Sparkle Darkle
银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Sparkle Darkle

奖杯说明：要求于23秒内获得10个音符。本关不能在一个青蛙上跳两次，跳两次就撞到上面了。有时候由于惯性难以一下调头，就在需要回头的时候减速往前再跳一格再回头就好了。

死亡模式：Snake n'Deke
银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Snake n'Deke

奖杯说明：要求于36秒内获得12个音符。怪物看到玩家后会追着玩家跑，远离了一段时间会自动回到原来位置。本关比较靠人品的，如果挑战过程中反复在两个侧面轮流出现音符，建议可以直接重来以节约时间。

死亡模式：Rowdy Cloudy
银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Rowdy Cloudy

奖杯说明：要求于31秒内获得18个音符。本关要站在右侧吐出的踏板上，本身操作并不难只是时间有点短。遇到音符多次两边轮流出，需要你来回跑的话就直接重来吧。

死亡模式：Purgatory#1
银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Purgatory#1

奖杯说明：要求于30秒内获得20个音符。本关地图很大范围实际上只有中间两条传送带可以行动，在传送带要向上快速移动时可以连按跳跃，要向下移动时可以按R快速下移。注意！需要在两条传送带之间切换的时候要移动到传送带之间缺口中间偏上的位置跳跃。

死亡模式：Purgatory#2
银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Purgatory#2

奖杯说明：要求于30秒内获得20个音符。同样看似很大实际上只有右边四个位置会出音符，敌人攻击所扔出的红色箱子按节奏两个一组出现，在两个箱子间隔中也可跳过，总的来说本关不难且不太靠人品。

死亡模式：Even Horizon#1
银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Even Horizon#1

奖杯说明：要求于37秒内获得19个音符。同样是两条传送带，两个方向会按一定的节奏射出激光，频率较高。移动的心得和之前一样，这个需要多加练习，有点难度。

死亡模式：Even Horizon#2
银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Even Horizon#2

奖杯说明：要求于30秒内获得38个音符。本关敌人会按节奏射出横向激光，一定要熟悉频率跳起躲过激光，推荐连续的小跳小跳大跳，总之以躲过激光为第一任务。

其次本关音符看起来很多，但出现范围很小，收集起来没难度。

死亡模式：Thermogenia#1
银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Thermogenia#1

奖杯说明：要求于30秒内获得16个音符。熟悉之后还算比较容易，如果音符出现在右上角落平台，可以在左边上层直接按住R跳过去，省去攀爬的时间。

死亡模式：Thermogenia#2
银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Thermogenia#2

奖杯说明：要求于27秒内获得18个音符。电从左到右依次出现，速度比较快，需要不停地跳跃，收集音符时间很紧张。左边的怪完全是用来吓人的，正常跳跃不会碰到。

死亡模式：Mechanica
银杯

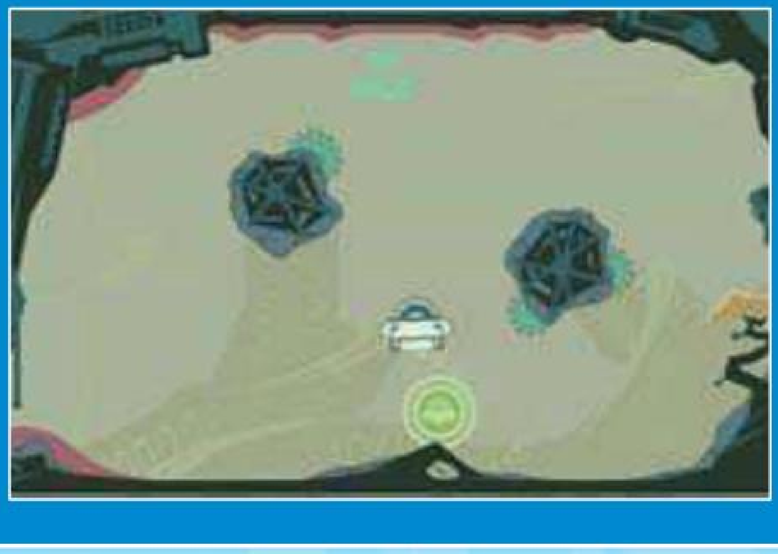
取得条件：通过死亡模式关卡Mechanica

奖杯说明：要求于63秒内获得20个音符。这关地图非常大，而且要躲的东西横向有两个，还有两个锯齿，很麻烦。本关同样需要随机刷到好运气，如果音符一直左右两边交替出现肯定来不及收集。

死亡模式：Aquatica
银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Aquatica

奖杯说明：要求于32秒内获得18个音符。关卡左边两个锯齿是两侧来回移动的，右边两个锯齿是顺时针转动的，还不能向上冲太猛因为上方也是不能碰的。飞行器控制起来惯性挺大，R加速注意不要冲太猛，接近音符时轻点方向收集，防止冲过头也节约时间。



死亡模式: Extraterrestria

银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡Extraterrestria

奖杯说明： 要求于37秒内获得18个音符。同样是控制飞行器，不要没目的乱走，音符出现大多都在射击的路线上，等射击结束快速收集即可，难度不大。

死亡模式: Disasteriods

银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡Disasteriods

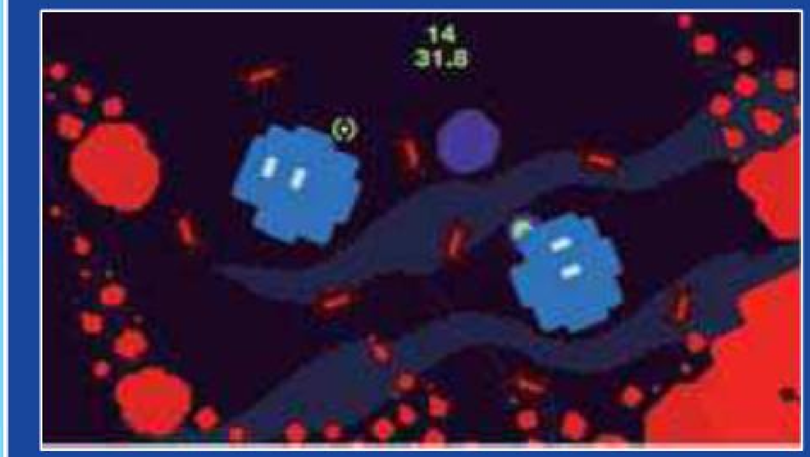
奖杯说明： 要求于29秒内获得16个音符。在圆环上按R可以加速圆环转动，同一个圆环可能随机出好几个音符，属于比较简单的关卡。

死亡模式: Galaxanoids

银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡Galaxanoids

奖杯说明： 要求于38秒内获得16个音符。音符出现在两个蓝色物体周围，四周的红色怪是按一定节奏同时攻击的。建议注意尽量在蓝色物体上顺着转动方向走，不要逆向行走。本关既要熟悉操作，同时也要音符出现位置凑巧，属于较难的关。

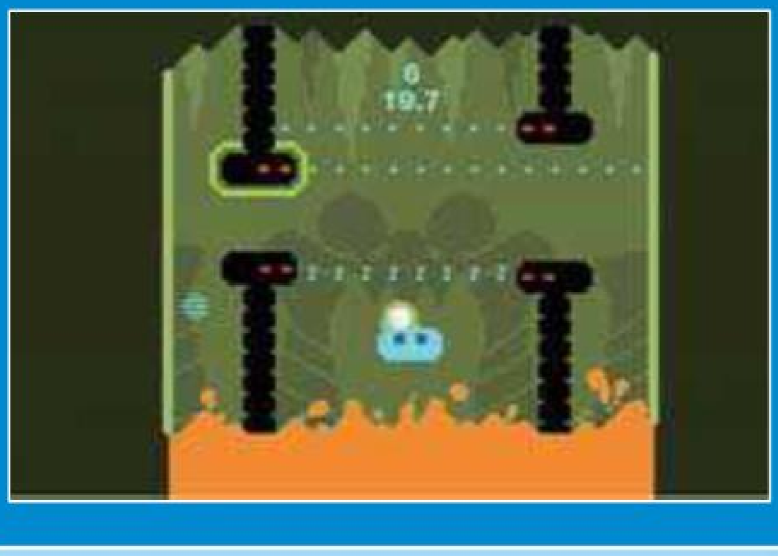


死亡模式: Invaderoids

银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡Invaderoids

奖杯说明： 要求于29秒内获得10个音符。中间的踏板会消失，上下的都有怪物射击玩家，本关主要就是攀爬在四个怪身上跳跃。遇到底下两个同时瞄准时（如图）可以在踏板上稍作停留，等激光消失后再跳走，时间上正好来得及。



死亡模式: Break-a-noids

银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡Break-a-noids

奖杯说明： 要求于29秒内获得12个音符。踏板上的弹跳游戏，在空中可以调整方向，踏板跟着着你移动，但是注意移动速度过快踏板会跟不上。主要考虑的是如何躲避火球，时间非常充裕。

死亡模式: Cities

银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡Cities

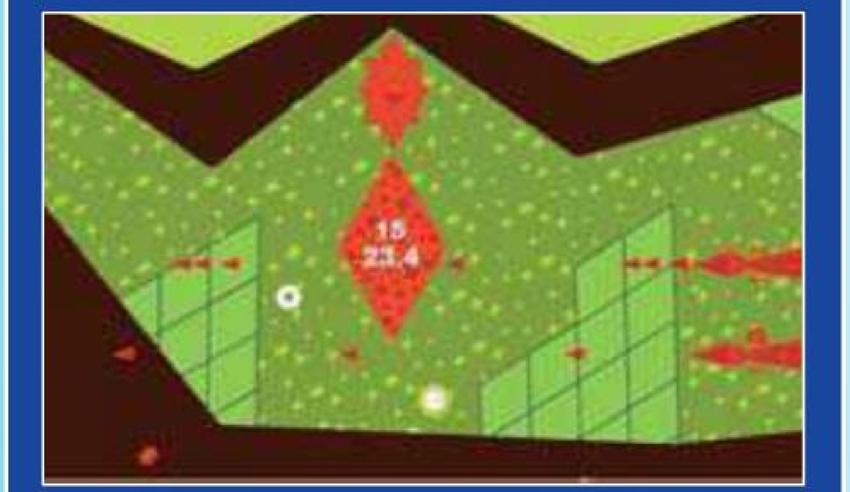
奖杯说明： 要求于38秒内获得12个音符。本关地形不复杂，但是地图太大。地图中的火箭随着节奏移动，威胁不大。如果音符反复在角落里出现就直接重新开始吧。

死亡模式: Touch the people

银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡Touch the people

奖杯说明： 要求于33秒内获得20个音符。隔段时间上方会放一堆虫子，在红色菱形区域里的虫子比较难看清，要小心。其次只要小心移动就可以了。



死亡模式: Spiral Staircase

银杯

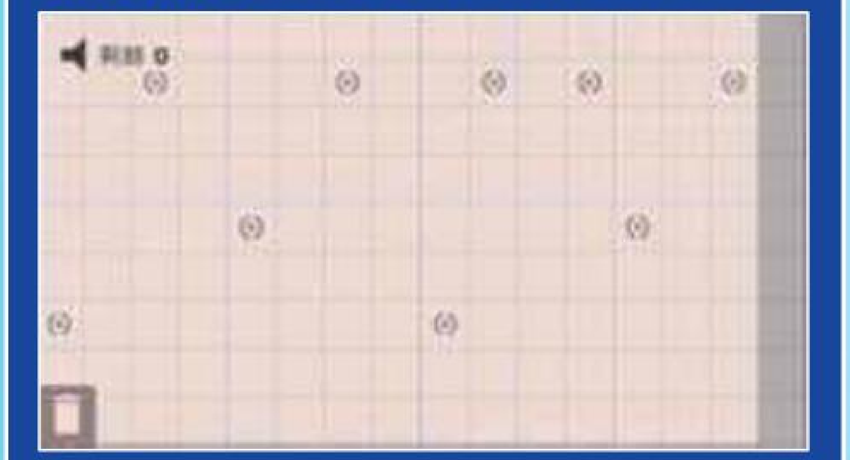
取得条件： 通过死亡模式关卡Spiral Staircase

奖杯说明： 要求于22秒内获得20个音符。按左摇杆操纵方向，敌方蜘蛛移动速度非常慢，基本构不成威胁。本关时间很短，难点在于快速收集音符，好在音符出现的点基本就几个，不太靠人品。

节奏学院: 井然有序

银杯

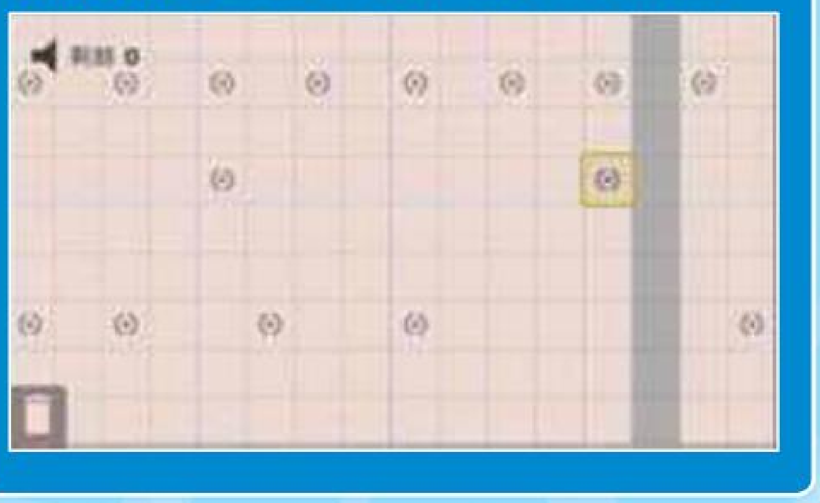
取得条件： 通过节奏学院关卡井然有序

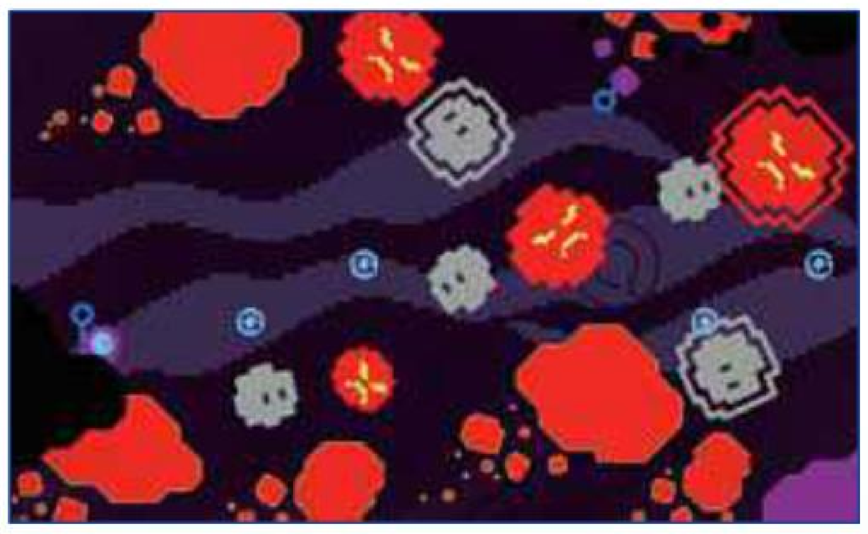


节奏学院: 微潮流

银杯

取得条件： 通过节奏学院关卡微潮流





节奏学院: 呛辣Hi-Hat

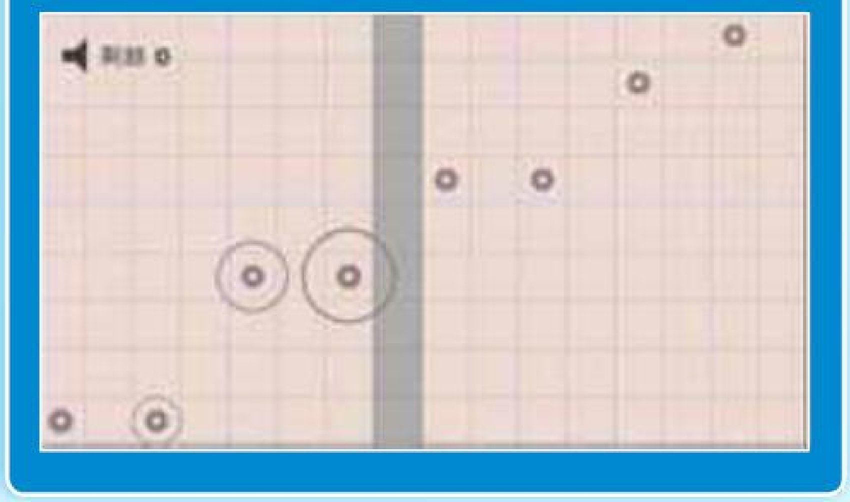
银杯

取得条件： 通过节奏学院关卡呛辣Hi-Hat

节奏学院: 摇篮曲

银杯

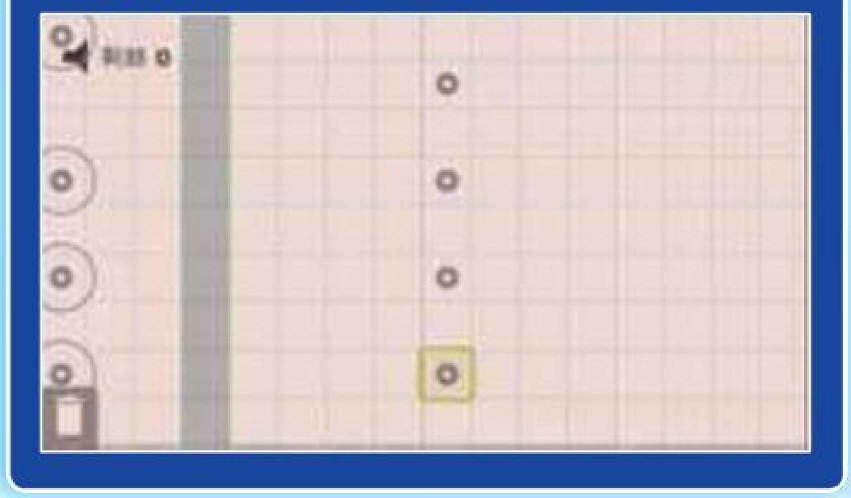
取得条件： 通过节奏学院关卡摇篮曲



节奏学院: 和旋

银杯

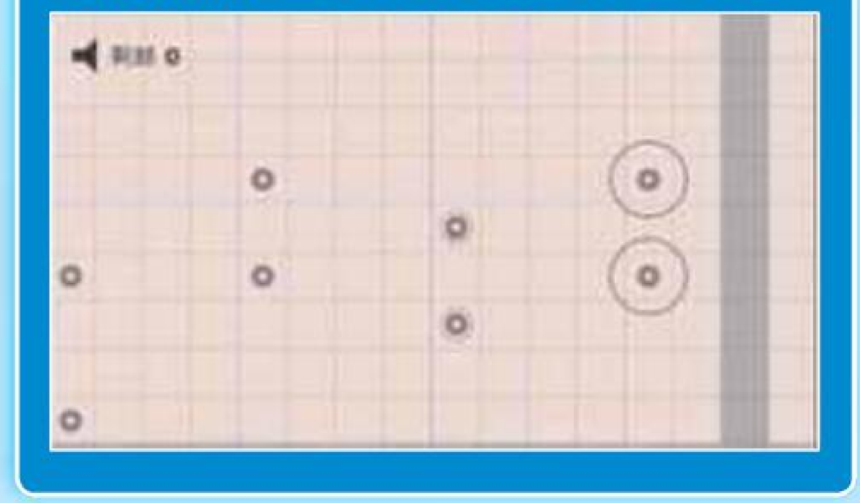
取得条件： 通过节奏学院关卡和旋



节奏学院: 弦外之音

银杯

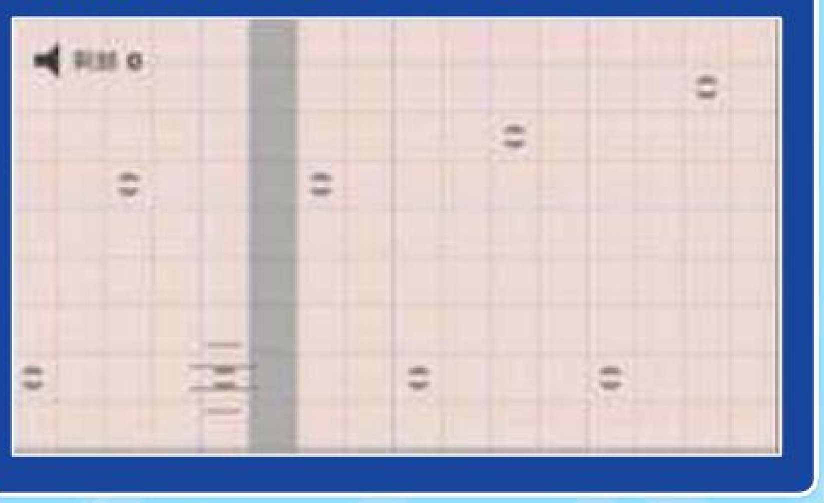
取得条件： 通过节奏学院关卡弦外之音



节奏学院: 滚动乐趣

银杯

取得条件： 通过节奏学院关卡滚动乐趣



节奏学院: 风声鹤唳

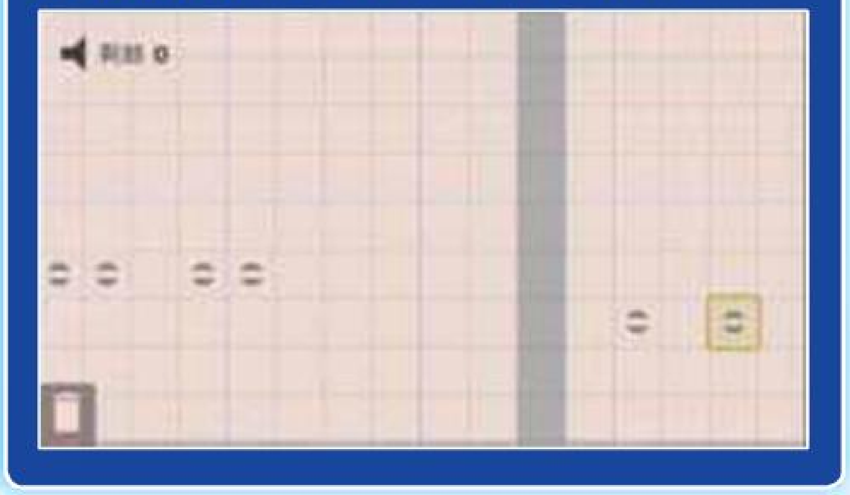
银杯

取得条件： 通过节奏学院关卡风声鹤唳

节奏学院: 哎呀

银杯

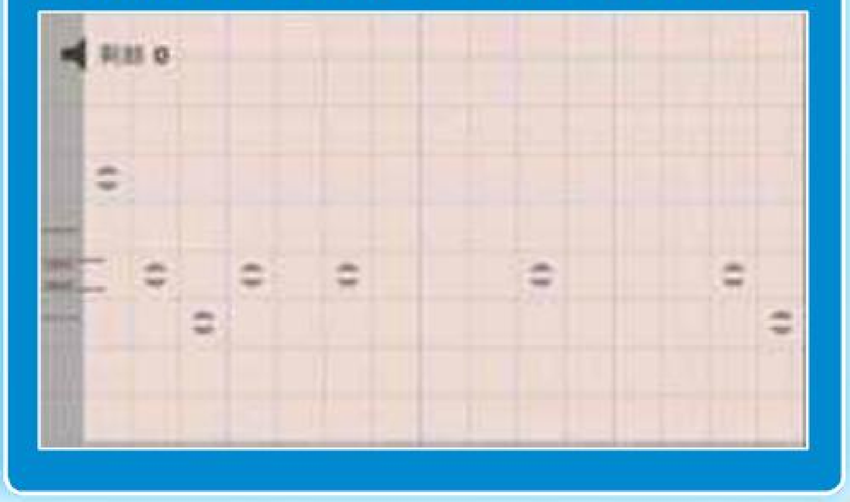
取得条件： 通过节奏学院关卡哎呀



节奏学院: 贝斯骰子

银杯

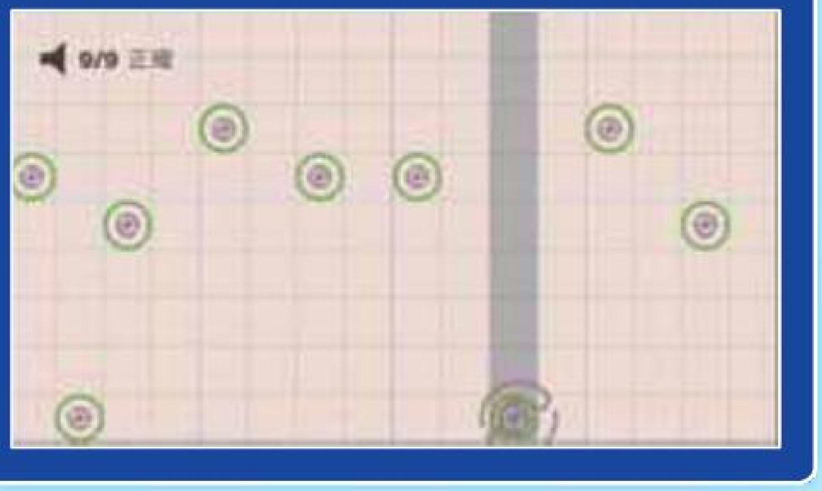
取得条件： 通过节奏学院关卡贝斯骰子



节奏学院: 剪辑, 切削并刮动

银杯

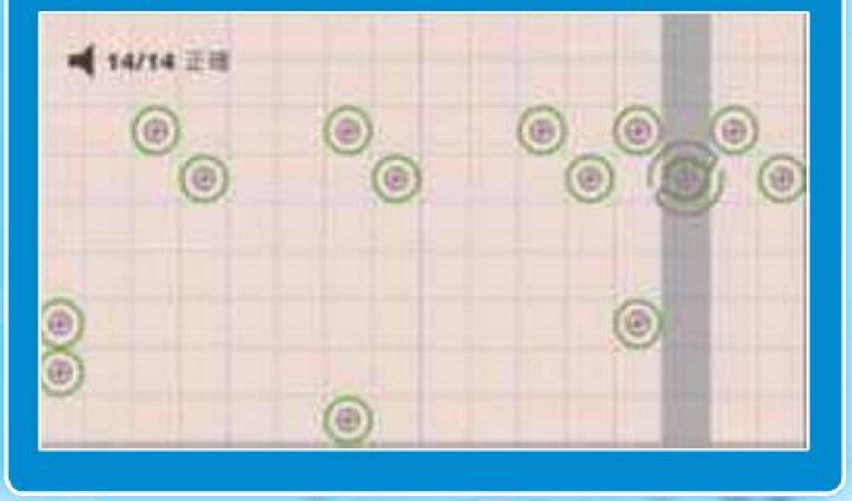
取得条件： 通过节奏学院关卡剪辑，切削并刮动



节奏学院: 静音技巧

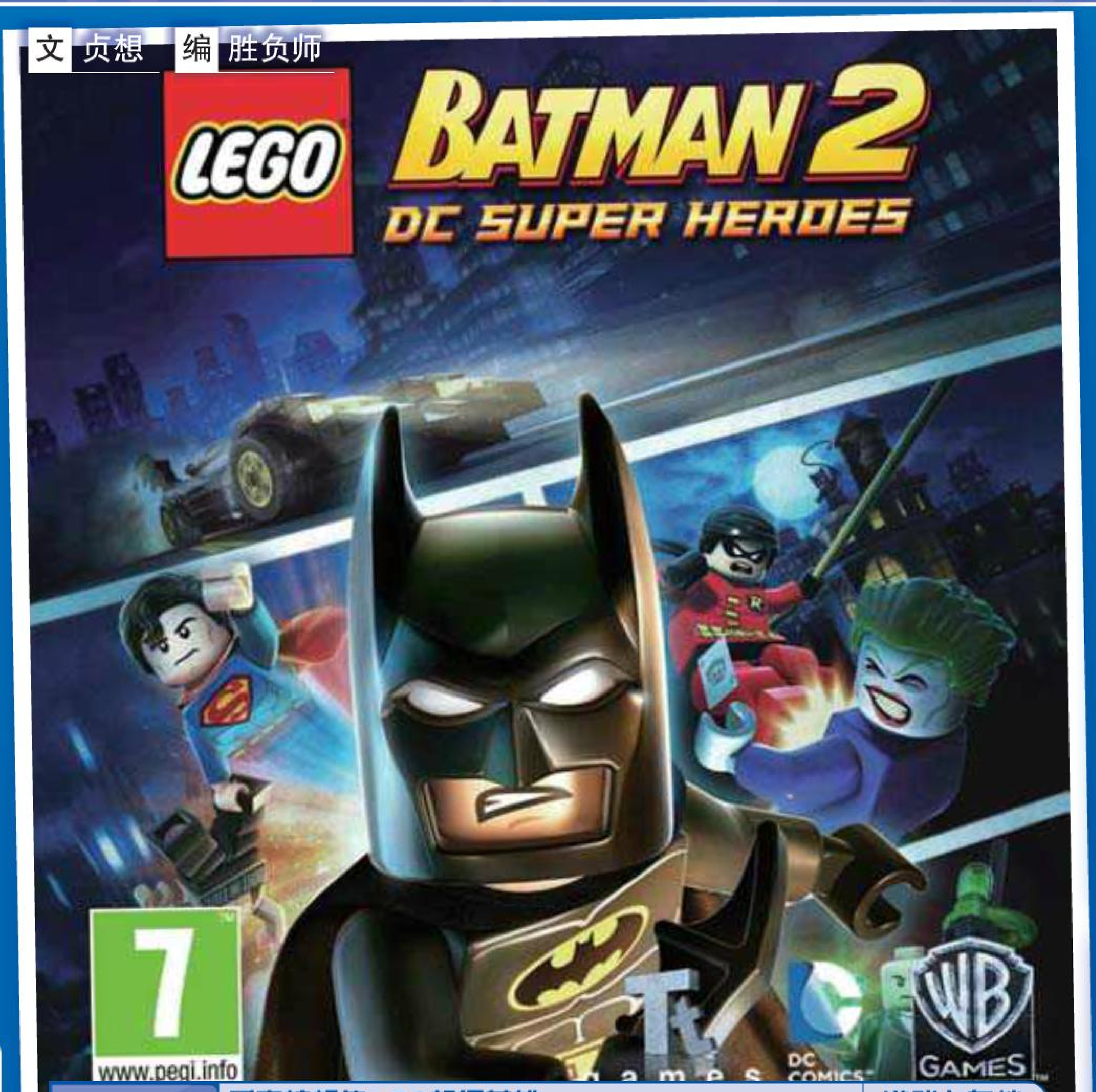
银杯

取得条件： 通过节奏学院关卡静音技巧



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

文 贞想 编 胜负师



ACT	乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄			游戏卡存档
	LEGO Batman 2: DC Super Heroes			1115MB
	SCE	2012年6月20日	港版	1人
零售版：358港币/下载版：310港币		无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

《乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄》作为乐高游戏的最新作，素质还不错，游戏难度不高，但游戏性及趣味性方面在乐高系列作品中已经算是比较上乘的了。本作的奖杯和之前的《乐高哈利·波特 5–7 年》一样比较简单，只是通关一遍和全收集之外，还要通过挑战模式，以下攻略提示希望对各位玩家尽快取得白金奖杯有所帮助。

关键角色

要解除游戏中的全部机关，队伍中至少拥有以下角色——

BATMAN：隐形能力，可通过摄像头；放电能力，可通过带电的道路，并可以对蓝色机关充电。

ROBIN：潜水（需要换装 Hazard Suit），潜入深水区域取得道具，还可以吸水灭火或清除绿色粘液；磁铁（需要换装 Magnet Suit），可在有铁板的墙上垂直行走；钻洞，可以钻入小的蓝色狗洞到达原本无法到达的区域；解谜，可以解开红色操作平台的谜题。

Killer Croc（需花钱购买）：潜水 + 力量，潜入水中拉开红色门把手，收集第四关一个水中零件时用到。

Aqusman（需花钱购买）：向机关内注水、灭火或清除地上绿色粘液。该角色注水不需要先吸水，所以实用性比罗宾高，有收集要素需要该角色才能取得。

Super Man：激光，可以融化金色物质；冷冻，可以灭火或将水冻住；力量，拉开红色门把。另外，超人几乎不会受伤，也不会摔死，除了有氪石的关卡，几乎是万能型角色，可以积极使用。

Green Lantern：破坏，按□键蓄力可以破坏银色物质；重组，将绿色物质组合变换为其他物体，这是绿灯侠的独有能力。

Cyborg（需花钱购买）：激光，和超人一样，不过不受氪石影响，有需要他才能取得的收集要素。

Poison Ivy（需花钱购买）：毒雾，可以解除蔓藤。

Flash（需花钱购买）：高速奔跑，可以通过跑步机取得道具或解开机关。

Lex Luthor（需花钱购买）：消除黑色物质，消除游戏中所有的黑色物质，如门、雕像、汽车、箱子等，此为最终 BOSS 的独有能力。

奖杯总数	32	铜杯	16	银杯	9	金杯	6	白金	1

白金路线

1. 通过剧情模式的全部 14 关，流程中的收集要素因为角色能力不全，大部分无法收集，通关后获得全部角色后再来补完，这也是乐高系列固定的游戏顺序了。

2. 通关后进入正义联盟关卡，即本作的挑战模式，全部 5 关均要获得金评价。

3. 通关后大部分角色均解锁，只要额外购买毒藤女 Poison Ivy 就可以解开游戏中除了黑色物质外的所有机关，此时再选关打第 9 关可以取得最终 BOSS，花 50 万购买后就可以用最终 BOSS 解除黑色物质的机关了，至此全能力齐全，就可以重打以前的关卡以便收集全部要素了。

4. 收集全要素的过程中根据奖杯要求购买特定人物以便解开几个特殊要求的奖杯。

5. 收集全部人物，购买游戏中所有可购买的东西。

白金难度	2/10
白金所需时间	15小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

Complete Hero 白金
取得条件：获得游戏中所有奖杯

Open Mic Knight 铜杯
取得条件：完成游戏第一关

The Joke's on you! 铜杯
取得条件：完成游戏第二关

A-maze-ing Chase 铜杯
取得条件：完成游戏第三关

Dishonourably Discharged! 铜杯
取得条件：完成游戏第四关

A Winning Formula 铜杯
取得条件：完成游戏第五关

Road to Ruin 铜杯
取得条件：完成游戏第六关

Deconstructive Criticism 铜杯
取得条件：完成游戏第七关

Flying Lessons 铜杯
取得条件：完成游戏第八关

Behind Enemy Lines 铜杯
取得条件：完成游戏第九关

Frequent Flyer 铜杯
取得条件：完成游戏第十关

Hero in Train-ing 铜杯
取得条件：完成游戏第十一关

Double-crossed! 铜杯
取得条件：完成游戏第十二关

Hostile Takeover 铜杯
取得条件：完成游戏第十三关

Justice League, Assemble! 铜杯
取得条件：完成游戏第十四关
奖杯说明：以上14个奖杯均为剧情奖杯，将游戏通关一次就可以全部取得。

The Big Brick Theory 铜杯
取得条件：自定义一个角色
奖杯说明：在蝙蝠基地的最左面就可以自定义角色，完成后一定要选择SAVE才能解锁奖杯。

Bane of my Life 铜杯
取得条件：让贝恩干掉蝙蝠侠

奖杯说明：通关后在FREEPLAY模式选择Bane和蝙蝠侠，控制Bane按○键抓住蝙蝠侠再按□键解决掉即可取得奖杯，如果通关后没有解锁Bane，可在收集完成后再来取得此奖杯。

All Change!
银杯

取得条件：在FREEPLAY模式中使用一次超级换人切换角色

奖杯说明：游戏中按△键可以切换1P和2P的操作角色，按L或R键可以切换所控制的英雄；在FREEPLAY模式下的L和R换人界面的最右边有个S标志，触摸此标志可以进入换人菜单，可以直接切换没有编辑到队伍的角色，换句话说本作只要购买了相应角色，那在关卡就可以通过超级换人功能自由切换，确实方便了不少。只要用过一次超级换人就可以解锁该奖杯。

Sound Advice
银杯

取得条件：收集游戏中的全部音符

奖杯说明：音符是本作收集要素的一种，每关1个，一共14关，同样需要不同角色的特殊能力才能逐步收集全，通关后获得全部特殊能力后再来收集吧。

Call Shotgun
银杯

取得条件：使用Gordon警长将敌人击晕并终结

奖杯说明：将Gordon警长解锁后，按□键用枪将敌人打晕，立即上前按○键即可终结，奖杯入手。

Taking the Plunge
银杯

取得条件：在韦恩科技关卡中解救一个敌人

奖杯说明：在攻略13关的过程中必定会解锁的奖杯，注意奖杯要求的是解救一名敌人，而不是关卡中被困的科学家。

Siamese Bat
银杯

取得条件：使用Catwoman将蝙蝠侠暗杀掉

奖杯说明：解锁猫女并购买后，在FREEPLAY模式中按○键潜行到蝙蝠侠背后按□键秒杀即可取得奖杯。

Batter Up!
银杯

取得条件：使用蝙蝠侠在空中滑翔5秒以上

奖杯说明：选择第二关，第一个场景大楼顶端是最理想的位置，在此用蝙蝠侠按×键跳起后按住×键不放即可滑翔。

True Hero
银杯

取得条件：在任意一关中取得True Hero

奖杯说明：每一关画面左上角都有一个螺纹槽，每关收集到足够的钱就可以将螺纹槽填满，变为闪烁的金色，同时画面提示True Hero ，奖杯就此入手，说白了就是达到每关要求的金钱数量，本作的True Hero要求不高，不开金钱倍率都可以轻松达到。

Starter Pack
银杯

取得条件：获得所有自定义角色的技能

奖杯说明：获得全部技能的方式就是解锁全部角色并在商店购买，所以完成游戏的全收集后再在商店将全部角色购买就可以取得这个奖杯，但这样必然要花费大量的金钱，赚钱也是需要同时兼顾的问题。在游戏一周目时，第二关第一个场景，将大厦周边的全部怪兽石像摧毁后就可以取得金钱2倍的红色砖块。继续流程由于一直都是双倍金钱，故通关时至少有40万至50万的积蓄，选FREEPLAY玩第一关，将第一个场景的全部银色桌子破话掉（需要拥有破坏银色物质能力的角色），可以取得金钱4倍的红色砖块，在基地中间的商店花钱购买后就是8倍金钱，这样再赚钱就非常快了，随着收集工作的完成，6倍、8倍、10倍的砖块也会相应解锁，只要全部都开启了，那拥有上千万的积蓄也就是分分钟的事儿，搬空商店毫不费力。

Brick By Brick
银杯

取得条件：收集游戏中全部的红砖

奖杯说明：红砖可是乐高系列基本每作都有的收集要素了，本作的红砖是每关一个，每个都可以解锁相应的秘籍，但都需要花费不菲的金钱，只要将14个红砖收全就可以解锁奖杯，不需要在商店全部花钱购买；本作没有特别坑爹的红砖，只要拥有全部解谜能力的角色就可以收集全，惟一要注意的是第八关的红砖周围由于都是氪石，超人不能使用激光，所以至少还得解锁一个拥有激光又不怕氪石的角色才能取得，推荐Cyborg。

Open Mic Knight
金杯

取得条件：收集全部正义英雄

Bad Influence
金杯

取得条件：收集全部恶棍

奖杯说明：以上两个金杯子相当于要求解锁全部角色，只要解锁就可以获得奖杯，不需要在商店花钱购买。在1周目剧情模式的通关过程中会解锁部分角色，而大部分角色还得收集分布在关卡当中的蝙蝠零件，每关有5个，每个对应一个角色。零件的收集同样还是只有在拥有全能力后才能顺利进行，没有特别难的收集，找遍关卡的每个角落即可。除此之外还有5个隐藏角色需要将正义联盟模式的5关全部通过后才会解锁。

Happy Daze
金杯

取得条件：击晕100个敌人

奖杯说明：只要在流程中弄晕敌人100次即可，最有效率的自然还是×键后□键的地震攻击，一下震晕一片敌人，不需要刻意去刷，一般流程中期可以解锁该奖杯。

Unbreakable
金杯

取得条件：一命不死通过任意一大关

奖杯说明：该奖杯需要自己操作的角色不死一命通过一关，本作的关卡每关都比较长，还存在即死的机关及悬崖，且4格血槽稍不留意也容易被敌人干掉，所以正常情况下拿到这个奖杯还是比较有难度的，故还是推荐全收集后解锁无敌的红砖，在无敌状态下打过流程最短的最后一关即可取得该奖杯。

MVP
金杯

取得条件：通过正义联盟全部5个关卡

Justice is Served
金杯

取得条件：所有正义联盟关卡均获得金评价

奖杯说明：正义联盟关卡相当于本作的挑战关卡，其位置在大本营的左上角小平台上，一共5个关卡，但需要通过流程相应的关卡才能全部开启。建议通关后在来挑战。

正义联盟关卡指南

这个模式每关的挑战规则都是一样的，就是在画面右上角的时间结束前消灭全部8波敌人。每消灭一波敌人就需要换一个角色挑战下一波敌人，每个角色能力各异，且每波敌人配置不同，还有些夹杂着机关，稍不留意就会死掉，而金评价要求每关死亡数不超过5次，故这个奖杯相比本作其他奖杯而言还是存在一定技术含量的，不过好在本作基础难度不高，再加上敌人攻击手段单一，数量不多，我方不少角色都拥有自动回血的特性，一般只要试上一两次，熟悉关卡配置，那金评价也是手到擒来的，下面说说通过该模式的要点。

1. 我方的攻击手段推荐按×键后□键的地震攻击，此招攻击范围大，可以将周围敌人全部震晕，最关键的是敌人在晕厥状态我方的攻击是可以造成一击必杀的，可以在原地毫发无伤地干掉所有非远程攻击的敌人。遇见拿枪的敌人需要优先解决，不过拿枪的敌人出现位置固定，只要事先在其出生点等待，一现身就立马震晕秒杀即可。若遇见两个方向都有拿枪的敌人出现，则可以接近其中一个，用拖画面的方法让另一个不在视野范围内，这样就不会受到偷袭，逐个解决掉即可。

2. 虽然震地轰击霸道，但也有不会使用震地攻击的角色，那就是闪电侠。闪电侠在挑战模式出场的机会不多，但第二关和第五关各有一场战斗要用他对付同屏数个枪兵，且拖画面的方法无效，又没有震地攻击牵制敌人，看上去比较棘手，这时就要使用闪电侠的特技——高速奔跑来围着敌人绕圈，只要敌人处于一条直线，那敌人就会被自己人的子弹命中，我方只要不停的奔跑即可，在奔跑状态下还是不容易被打到的，只要有耐心，可以靠敌人鬼打鬼清掉大部分兵力，剩下的可以自己解决。

3. 遇见空中枪兵的场合，敌人是 3 个一组出现的，可以一开场就靠回力标将天上的敌人打下 2 个，下地的敌人不用管，找机会打下天上的最后一个敌人，3 个都下地后就可以用震地攻击干掉一个敌兵，这样空中的敌兵会又出现一个，用同样的方法料理即可，只要保证地上有 2 个敌人，那空中的敌人都是一个一个支援，所以不要太快的干掉地面敌人，在无空中支援的情况下再慢慢料理吧。顺带一提，对付这种空中部队的英雄是有自动回血能力的，所以受伤了就绕场飞，待血补满了再继续战斗。

4. 遇见场地内有激光干扰的关卡，不要只顾着杀敌，用浮空飞行技能躲避激光后再杀敌，注意第三关的激光是有秒杀效果的，第五关的激光只是伤血。

最后说一下各种的要点：

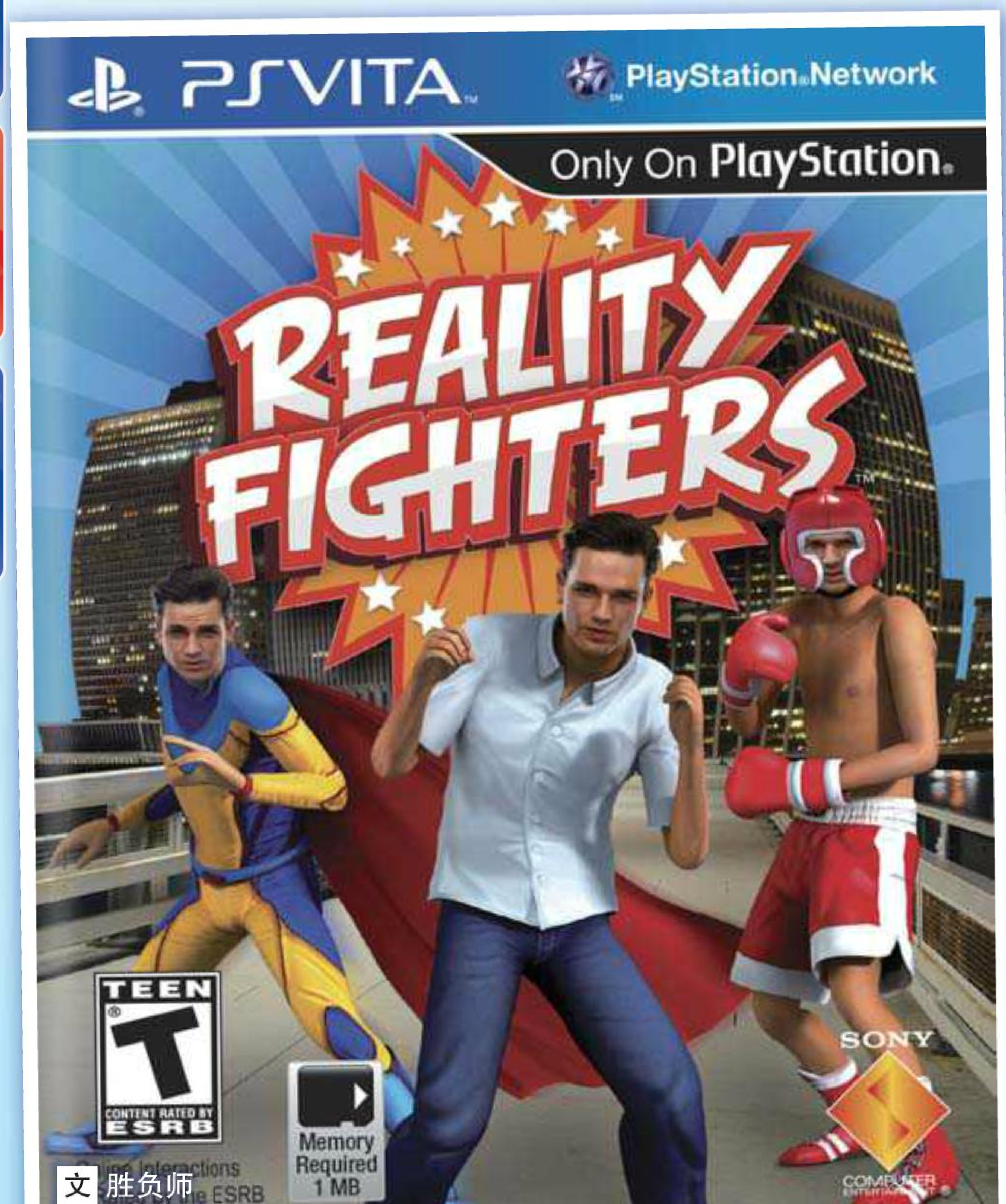
第一关的 BOSS 战是两部小丑炮塔，先按□键锁定场内的柱子，将两根柱子摧毁后先跑到场地一边，待炮塔转向你这侧后立即跑到另外一边攻击炮塔，不要贪多，来回移动很快就可以过关。

第二关的 BOSS 和剧情模式一样是会隐身的，平时可以连按□键攻击，让 BOSS 没有出手的机会，杂兵则不需要理会。BOSS 消失后一定要尽快按○键根据波段的大小找到 BOSS，离 BOSS 越近波段越大，否则会被 BOSS 秒杀，大约找到 BOSS 两天次就可以结束战斗。

第三关的 BOSS 很简单，无视 BOSS 的攻击，近身搏杀即可，小兵可以无视，被冻住了连点○键挣脱。

第四关的第 6 场是使用超人的战斗，场地的两个移动水晶会对超人造成伤害，不过只要来到场景最上方的大门处杀敌就不会被水晶干扰；第 7 和 8 场战斗都是 BOSS 战，第 7 场是攻击天上的爪子，注意场地右上角的小丑是固定拿枪的，可以在这里引诱爪子下来，注意不要碰到场地两边的黄色部分，会扣血的，爪子下来后记得躲一下，爪子可以秒杀周围所有的杂兵，一共攻击 10 次便可摧毁爪子。第 8 场是对付两个稻草人的手指，场内的骷髅可以不管，都会被手指秒杀，且我们的英雄还可以自动回血，故难度不大，注意手指只有插到地下才有受攻击的判定。

第五关的第 4 场是对付 3 架飞机，消灭前两架才出现第三架，在场地中间引诱飞机出招，注意左边那架一轮攻击是 3 发炮弹，待它们攻击结束后立即在场地中间用镭射持续攻击驾驶舱部分可以消灭飞机，注意其攻击一结束就要上前用镭射，要不还没有摧毁飞机，它们的第二轮攻击又开始了，而且镭射要一次性击毁飞机，如果攻击中途被打断，则对飞机的伤害无效。第 7 和第 8 场都是 BOSS 战，不过 BOSS 攻击模式和剧情里差不多，很模式化，就不多说了。



文 胜负师

FTG	真实斗士			必须记忆卡
	REALITY FIGHTERS			500MB
	SCE	2012年2月22日	港版	1~2人
零售版：258港币/下载版：211港币		无对应周边	对应玩家年龄：13岁以上	

《真实斗士》是一款风格搞怪雷人的格斗游戏，可以用自己或别人的脸来创建角色，同时利用丰富多彩的换装道具充分玩出个性。当然，这并不是一款严谨的格斗游戏，平衡性问题比较多，但滑稽热闹才是游戏的宗旨。本作的另一个特点是奖杯难度低，单机部分七八个小时就能搞定，剩下的就只有一个联机奖杯。虽说这个奖杯看上去有些麻烦，但可以用特殊的方法大幅降低难度，令其成为名副其实的奖杯神作！当然，如果完全没有格斗游戏基础，还是有可能遇到些麻烦，请根据自身游戏特点选择本作。

奖杯总数	30	铜杯	18	银杯	5	金杯	6	白金	1

白金路线

1. 创建一个角色。如果不想在网战时让别人看到自己的相貌，可以对着照片拍，同样可以识别，比如百度一张明星的照片，呵呵！只是造出来的人样子往往走形严重。

2. 通两遍故事模式（STORY），第一遍打 NO WEAPONS，解锁全角色；第二遍打 FULL STEAM，解锁各种武器。

3. 补其他模式相关奖杯，时间挑战模式（TIME ATTACK）要求全金，生存模式（SURVIVAL）要打过 30 人，难度都不大。

4. 购买所有的武术流派（STYLE），在快速对战模式（QUICK FIGHT）中刷一下使用各流派全部招式的奖杯。同时，如果要解锁官方角色身上配件的话，可以调 1 局，战胜每个角色四五次，直至不再获得新的换装道具为止。

5. 不断打时间挑战模式第 10 关赚钱，买齐游戏中的所有换装道具和武器。

6. 参照服装攻略中的款式组合出各种特殊装扮，解锁全部相关奖杯。

7. 参照攻略提示的独门秘技，完成最后一个网战奖杯。

白金难度	2/10
白金所需时间	10小时
在线奖杯	1
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

※注：此游戏没有专门的奖杯图标，金银铜和白金图标的样子就是官方奖杯的样子

Beat Reality Fighters
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

The New Sensei
金杯

取得条件：完成故事模式

奖杯说明：推荐选择的流派是芭蕾（BALLET），连点□键可以轻松灭了大部分的对手，只有遇到卡波卫勒（CAPOEIRA）流派时需要蹲下连点□键。另外，方向推前有节奏地点□键可以形成连段，控制得好的话可以连20下左右，还可以接一个超杀，基本上可将芭蕾视为本作中的最强流派。

Master of Time
金杯

取得条件：所有时间挑战均获得金牌评价

奖杯说明：时间挑战的方式是在60秒的时间内打破随机出现的各种物品，物品的分值不同，优先打分值高的物品是基本原则。后期关卡中还会出现一打就爆炸的物品，不仅减分还会浪费玩家的时间，注意避开不打。由于金牌的标准比较低，这些挑战一般都可以一次过。

Extreme Survival
金杯

取得条件：在一次生存模式的挑战中连续击败30名对手

奖杯说明：优先购买强力组合中推荐的那些道具，装备后玩家的能力大增，还是用芭蕾一阵连点，30人斩无压力。

Rodeo Drive
金杯

取得条件：购买所有的换装道具、武器和流派

奖杯说明：需要的资金量还是比较大的，最快的赚钱方法是打生存模式第10关，由于物品出现是随机的，所以一次可以赚的钱波动比较大，熟练后一般都可以在3500以上，个人的最高纪录是4850。一小时入账20万不是梦。剩最后一页武器时可以停刷，因为组合出特定服装会有不少的金钱奖励。

Lovely Challenge III
金杯

取得条件：组合出特殊装扮Rocket Rocker和Thumbling Stone

奖杯说明：特殊装扮相关的奖杯请参看后文的服装攻略部分。

Love Challenge IV
金杯

取得条件：组合出特殊装扮Disco Inferno和Dancing Dino

Time Warrior
银杯

取得条件：所有时间挑战均获得银牌以上评价

Lovely Challenge I
银杯

取得条件：组合出特殊装扮Space Cowboy和Fisher King

Lovely Challenge II
银杯

取得条件：组合出特殊装扮Lord of the Gnomes和Handyman

Rush hour
银杯

取得条件：网络对战时在1小时内打败5个不同的对手

奖杯说明：注意！英文原文中的那个friends并不是指“好友”，与陌生人的遭遇战也是可以的，但对手得是5个不同的ID。尽管如此，这个奖杯依然坑爹，有很多玩家在这个奖杯上深受困扰，可以这么说，得此奖杯者得白金。目前玩这个游戏的玩家还是有的，但是能搜到不表示就能对战，有一大半的情况会是在读取对手资料时掉线。一小时能搜到十几个，但真正能进行的比赛可能只有一两场，而且你还不能保证自己获胜。战术方面，因为经常会有延迟，芭蕾的强力连技不一定能使出来，不过有强力装备的话优势会比较明显，你还可以多用短剑的R+△键连按攻击，攻击段数多，威力大，还可以用生化喷罐（R+×键）把对手变成丧尸，流派招式都会发生改变，而且丧尸是较弱的流派，这一招够阴险吧！即便可以赢，1小时打败5人的问题还是没有解决，我自己尝试过不同时段，以寻找玩家最多的一小时，但一度陷入绝望。最后，一个死马当活马医的方法让我走出了困境，这个方法就是奖杯迷很熟悉的“调系统时间”。具体说一下，假如你赢下第一场网战的时间是晚上8点整，那么在接下来的十分钟内如果没有遇到对手，请进入PSV的“设定→日期&时间→日期&时间设定→手动设定”，把时间调回到8点01分，再搜索对手，反复进行这一操作，直至赢下第二场；若8点05分赢了第二场，那么下一次调系统时间就得调到8点06分，让每次取胜的时间都是处于自然连续的状态。哪怕待机也不要紧，只要你下次开机后依然把时间调到上次胜利后的1分钟就可以了，但如果已经过了一天那么记得日期也要调整。有此奇招，这个奖杯的取得难度就从9直降到了1！

Perfect combat
铜杯

取得条件：无伤取得一场比赛的胜利

奖杯说明：需要所有回合均为完美胜利，有芭蕾神技在，无伤不难。

Against the Clock
铜杯

取得条件：所有时间挑战均获得铜牌以上评价

Basic Survival
铜杯

取得条件：在一次生存模式的挑战中连续击败10名对手

Karate Master
铜杯

取得条件：选用空手道流派在一场比赛中使用过所有的招式

奖杯说明：以下这一堆招式类铜杯的拿法都一样。按START键暂停后可以查看出招表，玩家需要把出招表里的所有招式都用上一遍。注意所有招式的指令方向均是以玩家在左面向右边为例的，而技名下方的小字，有的表示在一招之后再输入指令的派生技，有的则表示是要在空中使用。倒数第二个为1级超杀，要耗费一条气槽，最后一个为2级超杀，要耗费两条气槽。翻页后的武器技不包括在内。必杀技和超杀做出动作就可以，不一定要命中对手，但投技一定要命中。

　　在购买了相应流派之后，玩家可选择快速对战模式，调最低难度，局数方面3局一般也够了，实在有困难的可以调5局。在对战中一个招式一个招式地去完成，直至奖杯跳出。

Zombie Master
铜杯

取得条件：选用丧尸流派在一场比赛中使用过所有的招式

Cowboy Master
铜杯

取得条件：选用牛仔流派在一场比赛中使用过所有的招式

Ballerina Master
铜杯

取得条件：选用芭蕾流派在一场比赛中使用过所有的招式

Boxing Master
铜杯

取得条件：选用拳击流派在一场比赛中使用过所有的招式

Capoeira Master 铜杯

取得条件：选用卡波卫勒流派在一场比赛中使用过所有的招式

Super Heroine Master 铜杯

取得条件：选用超级女英雄流派在一场比赛中使用过所有的招式

Break Dance Master 铜杯

取得条件：选用霹雳舞流派在一场比赛中使用过所有的招式

Kung Fu Master 铜杯

取得条件：选用功夫流派在一场比赛中使用过所有的招式

Sorcerer Master 铜杯

取得条件：选用巫师流派在一场比赛中使用过所有的招式

Wrestling Master 铜杯

取得条件：选用摔角流派在一场比赛中使用过所有的招式

Super Hero Master 铜杯

取得条件：选用超级英雄流派在一场比赛中使用过所有的招式

Samurai Master 铜杯

取得条件：选用武士流派在一场比赛中使用过所有的招式

Disco Master 铜杯

取得条件：选用迪斯科流派在一场比赛中使用过所有的招式

Muay Thai Master 铜杯

取得条件：选用泰拳流派在一场比赛中使用过所有的招式

特殊装扮攻略

■牛仔帽外加全套太空服，注意不能戴眼镜。

■皇冠，国王的铠甲套装，当然还得配上一条鱼杆。

■全套黑色礼服，背上背个花园小矮人就行了。

■最关键的是安全帽和工作服，裤子鞋子的组合相对随意。

■朋克发型和装束，背后背电吉他，还得配一根火箭。

■全身石头覆盖，除此之外武器得配个陨石。

■全套恶魔装束，最重要的流派得选Disco或Break Dance。

■全套恐龙装，流派必须选Disco。

强力组合推荐

这套组合的样子不算好看，但是能力加成很高，用来打电脑或是打网战都比较有优势，而这些换装道具可以优先购买。强力组合诀窍在于有些位置并不是只能装一件道具，只要部位不冲突，道具是可以重叠的。您也可以自己尝试其他组合。

▲除铁面具外，头上可以戴安全帽或是恶魔角。

▲上身很关键，可装内甲、外甲、披风三件。

▲内甲是短袖子的，所以上臂可以装五件道具，战力大增。

▲太空手套或是蟹夹都可以，加成相同。

▲这条不起眼的裤子加成却非常高。

▲白袜子外加牛仔靴，搞定收工！

《潜龙谍影》系列一直是一款以引人入胜的剧情、丰富的游戏内容和各种妙趣横生的游戏创意而闻名的游戏。这款游戏是其2代和3代的一款移植合集，在重制了部分画面的情况下登陆了PSV平台。由于按键数量不够，PSV的操作略显不便，但是游戏的整体素质并没有打折扣，几乎是将PS2原版的主要内容都搬了过来。对系列很熟悉的玩家可以怀坏旧，而新玩家则有了一个认识这个“神作”系列的好机会。下面就让我们进入对游戏的介绍。由于是两款游戏，所以下面的攻略也分为和2代和3代两个部分。

文 Nebel　编 酷洛洛　美编 Juxi

ACT	潜龙谍影HD版			必须记忆卡
	Metal Gear Solid HD Collection			3380MB
	Konami	2012年6月12日	日版	1人
零售版：299港币/下载版：310港币		与PS3存档互通	对应玩家年龄：全年龄	

潜龙谍影2 自由之子

系统介绍

操作

游戏操作

第三人称视角

左摇杆	控制人物移动，靠近墙壁时长推摇杆会贴墙
↓	端枪/收枪
△	动作键，用来爬上平台、按电梯按钮、使用电脑、开关柜子、抓住及悬挂在地形边缘等
□	使用已装备的武器、抬起倒地的敌人、扼喉
○	拳脚攻击，当贴墙时可以敲墙
×	蹲下、趴下以及站起
跑动中×	翻滚，有击飞的攻击效果
L	自动瞄准
R	按住切换为第一人称视角
START	暂停游戏
SELECT	打开Codec界面
触控屏	点触道具栏/武器栏为快速卸下、装备；长按为打开选择菜单

第一人称视角

左摇杆	移动视野
↓	端枪/收枪
□	使用已装备的武器
○	拳脚攻击
×	蹲下、趴下以及站起
L	精确瞄准，按住L时摇杆移动视野的速度变慢，精度更高
R	松开切换回第三人称视角
背触板	左右拖动为左右移动身位，双手向下拖动为踮脚

Tips 在Tanker篇Hold 2后方的摄影机旁按△键可以调节朝向，如果一直按的话大屏幕上会放一段美女视频，接着就会GAME OVER。

操作

这款游戏的制作者将其定位为“战术谍报动作”游戏。虽然在流程中玩家可以找到多种武器和充足的弹药，但是游戏中敌人的能力比较强，相反玩家操控的角色在射击和肉搏两方面的能力都很有限，想要当射击游戏一路杀人的话难度比较高。在暗处放倒敌人，无声无息地潜入作战才是游戏的精髓。当玩家不慎被敌人发现时会进入警报状态（Alert），这时雷达会显示红色的Alert字样并且无法使用，敌人会派出增援部队与玩家作战，敌人会主动攻击玩家。警报状态经过一段时间后敌人未找到玩家的话，敌人会进入回避状态（Evasion），玩家的雷达显示为橙色且仍然无法使用，敌人会在场景中地毯式搜索玩家。在回避状态中仍然没有找到玩家的话会进入警戒状态（Caution），这时玩家可以使用雷达，但是敌人的守卫和增援队伍依然处于高度戒备的状态，对任何动静都非常敏感。经过一段时间警戒状态结束的话，增援队伍会撤退，其他守卫也会回到正常的巡逻状态。

敌兵介绍

士兵是玩家在游戏中遇到数量最多的敌人，与敌兵的互动是游戏“潜入”要素最主要的体现方式。游戏中大部分场景都有固定的敌人把守，这些敌人有固定的巡逻路线，有些敌人还会定时向HQ汇报情况，如果玩家放倒了这种敌人，HQ没有收到定点通讯就会派兵来查看。敌人平时会在既定的路线上巡逻，当进入警报状态时，场景中的敌人会预知玩家所在的位置并冲过来攻击；失去玩家踪迹进入回避状态时，敌人会在互相照顾死角的情况下搜索玩家所处位置；进入警戒状态后，敌人会回到原本所在的位置，但是在巡逻时会特别照顾平时看不到的死角，直到警戒解除。

和现实中的人一样，射击敌人的头部、心脏、鼠蹊部等要害位置能够一击杀死或麻醉敌人，攻击其他位置则可能要多次射击才能达到相同效果，麻醉武器未击中要害时则需要等待一段时间药效才会发作。打伤敌人的腿部会使敌人行动不便，打伤右手则会使其不能用枪从而无法射击，打伤双手或双腿也会直接杀掉敌人。被麻醉枪击中时，敌人头上会出现问号产生疑惑但不会作出反映，如果被致命武器打中或被拳脚攻击命中，敌人会使用对讲机呼叫HQ并进入警戒状态。使用麻醉武器打倒敌人时，敌人头上会有“ZZZ”的标记，标记的数量代表了麻醉效果的持续时间，剩下一个Z字说明敌人很快就要醒来了。被麻醉的敌人醒来后不会记得自己被攻击，被其他敌人看到的话也只是会过来将其踢醒，不会引发警报。被打晕昏迷的敌人头上会出现星星，其数量同样表示时间。昏迷的敌人会记得自己受到过攻击，醒来后会立刻向HQ报警并进入警戒状态，被其他敌人发现后也会如此。死亡的敌人被其他人发现之后也会呼叫HQ进入警戒状态。很多敌人身上会携带对讲机，在遭遇情况时会掏出对讲机向总部报警。射击对讲机能将其打坏，HQ受到中断的通信后会派出增援队伍到当前场景查看，报警的敌人在发现对讲机无法使用时会尝试离开当前场景再报警。

▲麻醉敌人后可以很容易地渗透他的防线，这是本作中最常用的“解决方案”。

游戏中敌人的AI非常强，和玩家能形成多种交互。敌人可以听到玩家发出的声音，虽然玩家在普通地面上移动时的脚步声不会被敌人听到，但是听到敲墙、扔弹匣、踩空心地板、手雷落地、敌兵被打、子弹击中墙壁等较小的声音时，离声源最近的敌人先是头上出现白色叹号并看向声源方向（即使隔着墙壁），然后就会寻找最短的路径移动到声源处查看，如果没有发现玩家的话就会回到原本的位置。当敌兵听到枪声、爆炸声等非常大的声音时会直接进入警报状态。

视觉方面，在雷达上可以清楚地看到敌人扇形的视野范围，如果玩家处于视野范围之中就会被敌人发现，敌人一般会朝玩家开一枪之后找地方隐蔽起来并拿出对讲机向HQ报警。仔细观察的话可以发现敌兵视野最外沿有一个半透明区域（也就是离敌人距离较远的位置），玩家处在这个位置时仅会引起敌人的注意但并未被发现，敌人会说一句话并且过来查看，及时跑开的话不会被发现，这也是吸引敌人的一种手段。只要躲在视野范围之外，即使就站在敌人身边也不会被敌人看见，所以玩家可以作出很多看起来危险但是实际不会被敌人发现的举动。当敌人看到脚印、血迹、玩家放下的书或扔出的空弹夹、被威胁或倒地的同伴等都会上前查看，利用这个特点也可以吸引敌人。

在未被发现也未进入警报、警戒状态的情况下接近敌兵并按□键或↓键举起武器，角色会说一句“Freeze”威胁敌人，敌兵会举起双手，来到敌兵正面他也不敢轻举妄动。这时在一人称视角下用武器对准敌人要害，敌人通常会吓得瑟瑟发抖并抖动身体，如果带有道具的话他会抖出道具。一些敌人直接威胁不起效果，玩家可以用致命武器打他的非要害部位或者放空枪，也可以用STINGER等重型武器对准敌人，他就会屈服并交出道具了。要注意的是，如果在敌人面前卸下武器或长时间背对敌人，会遭到敌人的反抗。

受到敌人的攻击时，玩家角色会损失生命值，生命条降到底就会GAME OVER。使用Ration可以回复生命值，装备Ration时，受到致命伤害的话还会自动使用。当生命值掉到1/3以下时，生命条的颜色会变为橙色，说明角色已经负伤，这时玩家的生命会持续下降，并且走过的地方会留下血迹。使用Bandage可以进行止血，生命条会变成正常的蓝色并停止持续下降，同时也不会留下血迹。在生命值低于1/3时，玩家蹲下或趴下可以回复生命，最多回复到1/3处，正好从受伤状态中恢复。生命值会影响到角色的握力和氧气消耗，角色满血时，握力条和氧气条的消耗都会比较慢。

虽然在战场上玩家是孤军奋战，但是通过通讯器（Codec）可以和后方的支援队伍取得联系，很多剧情也通过通讯界面来交代。按SELECT键可以打开Codec界面，按左或右来调节频率，按下则可以列出当前可以呼叫的名单。通过和各位角色对话，玩家可以获得攻关上的帮助：Plant篇里Colonel能够提供攻关上的帮助，后期Otacon也会给玩家提示；Rose负责玩家的存档工作，也会和Raiden聊很多感情上的事情；Pliskin会提供武器、道具的介绍和一些关于敌人的介绍。Tanker篇的所有工作就都由Otacon负责了。其他一些角色也能剧情进行到一定程度时进行通话，有很多有趣的内容。在对话时按两下△键即可快速跳过。

▲惹怒Rose的下场就是不能存盘。（笑）

道具详解

游戏流程中可以获得各种各样的武器和道具，玩家可以获得的道具一般以一个小盒子表示，敌人身上的武器我们是无法直接使用的。获得的武器和道具会显示在屏幕左下角和右下角的道具栏/武器栏中，直接点触其图标能快速卸下、装备道具/武器，如此卸、装武器还能取消发射武器的硬直时间并为武器装填满子弹，是非常好用的技巧。在武器栏中，图标为红色的武器为致命武器，蓝色的则是非致命武器无法杀死敌人。长按武器或道具的图标会打开相应的菜单来选择物品，在触控屏向各个方向拖动为选择物品，松开就会装备当前所选择的物品。一些可以直接使用的道具也可以在打开道具菜单时按×键使用。系统会对获得的道具自动进行分类，如同为手枪的M9和USP就在同一个栏位中，选择时要先触摸屏幕并拖动，选择这一栏位后，拖动到要使用的枪械后听到音效再松手。

Tips Tanker篇里给Otacon传很多照片都有特殊对白，包括各种美女海报、Raven玩偶、海军军官、Ocelot、Olga等等。

武器介绍

名称	介绍
M9	麻醉手枪，自带消声器，无法连发
SOCOM	自动手枪，可装配消声器
USP	自动手枪，可装配消声器
AK-47U	自动步枪，可装配消声器，配合B.D.U.可以假扮成敌兵
M4	自动步枪
PSG1	自动狙击步枪，装备后转为第一人称视角，按○和×键可以缩放镜头
PSG1-T	麻醉狙击步枪，无法连发，操作同上
RGB6	榴弹发射器，子弹接触敌人或场景会发生爆炸
STINGER	毒刺导弹，装备后进入第一人称视角，画面中央的为锁定区，可锁定的目标显示为绿色方框，锁定后成为红色，按□键发射追踪目标的导弹
NIKITA	带有摄像头的飞弹，按□键发射，发射后转为飞弹视角，玩家无法移动，左右推摇杆可以控制方向左右，短时间未控制会加速飞行
CLAYMORE	地雷，按□键安放，敌人安放的地雷不可视，匍匐前进到地雷上可以回收
C4	C4炸药，按□键安放，可以在贴墙时装在墙上。按○键顺序引爆
GRENADE	手雷，按□键再放开为投掷，按键时间长短决定了投掷距离，出手5秒后爆炸。可在墙壁上反弹
CHAFF G	干扰手雷，操作同手雷，非致命武器，能够干扰各种电子设备，如监视器、无人机、自身的雷达等
STUN G	震撼手雷，操作同手雷，非致命武器，离爆炸点近的敌人会被击昏，稍远的敌人会目眩
HF.BLADE	雷电专用的剑，推右摇杆为向相应的方向出剑，□键为突刺，按↓键切换杀伤/非杀伤（红色/蓝色）
COOLANT	冷冻喷射气体，装备后进入第一人称视角，按住□键喷射。能够冷冻炸弹、喷醒敌兵、灭火、驱虫等
BOOK	美女杂志，按□键放在地上可以吸引敌兵的注意力
D MIC	指向性麦克风，能够捕捉到面向范围内的细小声音
MAGAZINE	空弹夹，打空枪的弹夹后获得。操作同手雷，扔出去可以吸引敌人的注意力

■Coolant Spray是游戏中常用的道具之一，用途非常广泛。

道具介绍

名称	介绍
B.D.U	敌人的服装，穿上后拿着AK可以在Shell 1 Core伪装成敌兵
B.ARMOR	减少受到的伤害，后期BOSS战时非常有效
BOX	装备上之后可以躲在纸箱里，也可以顶着纸箱移动，很多时候静止不动的话不会引起敌人的注意，被敌人怀疑时敌人会过来掀开查看；在Strut E中，装备不同的纸箱上到流水线上会被运到不同的地方
CAMERA	可以拍摄照片并储存的数码相机
PHONE	从Mr.X手中获得的手机，有时会收到她发来的短信
SUPRESSOR	各种枪械的消声器，同时装备消声器和对应枪械就给可以枪械装上
MO DISK	装载了病毒的光盘，剧情道具
CARD	各种等级的门卡，运行玩家通过对应等级的门
SENSOR A	炸弹探测器，会在地图上以黄绿色的范围表示出探测到炸弹的位置
SENSOR B	炸弹探测器，接近炸弹时会发出声音，离炸弹越近声音越急促
AP SENSOR	对人探测器，接近敌人时会发出声音，离敌人越近声音越急促
MINE D	地雷探测器，装备后会在地图上标出地雷的位置和响应范围
THERMAL G	热感应仪，可以看到物体的问题，主要用来发现地雷
NVG	夜视仪，可以在黑暗中看到物体
SCOPE	望远镜，按○和×键可以缩放镜头
BANDAGE	止血的绷带，在生命条变成红色时使用，可以阻止持续掉血
MEDICINE	感冒药，治疗淋雨、裸奔导致的感冒
PENTAZEMIN	镇静剂，能够抑制瞄准时手的颤抖，一次性吃数个可以累计药效的持续时间
RATION	军粮，主动使用可以回复生命，装备在道具栏时受到致命伤害会自动使用
CIGARETTE	装备时能够看到某些机关的红外射线，也能略微抑制瞄准时手的抖动，装备时持续掉血（吸烟有害健康）
SHAVER	Hard以上难度在Strut A底层找到，交给Snake后，他后面登场时就挂掉了胡子
DOG TAG	获得的狗牌，可以看到收集到的总数量
BANDANA	无限子弹的头带，Tanker篇Snake专用
STEALTH	隐形迷彩，装备后不会被敌人看到，撞到敌人会失效
SP.WIG	无限子弹的假发，Plant篇Raiden专用
WIG A	无限氧气的假发，Plant篇Raiden专用
WIG B	无限握力的假发，Plant篇Raiden专用

流程要点

本作的场景数量不算多，整个流程也不是很长。因为已经是多年前的老游戏了，这里的攻略就不再提及剧情，仅介绍流程要点和BOSS战斗的打法。在开始游戏时，玩家可以选择Tanker篇和Plant篇，其中Tanker篇的主角是Snake，讲述了正篇2年前的油轮事件，相当是故事的前传；Plant篇是本作的正篇，主角为Raiden。下面的攻略按照默认的Tanker-Plant顺序。选择难度后，玩家可以选择是否使用地图雷达，高难度下还可以选择“进入警报模式就GAME OVER”的设定，喜欢挑战的玩家可以尝试。本文以这里的攻略以Extreme难度0警报0杀人为基础，低难度中有个别要素略有区别，但也同样适用。如果不介意警报和杀人的话会使流程简单一些。通关界面中会显示玩家的成绩，如杀人数、响警报数、接关次数等，系统会根据玩家的表现来作出评价，并给予玩家不同的头衔。

Tanker篇

开场后从西侧1层的舱门可以进入船舱（低难度下为东侧），绕过地图下方的过道可以来到Deck-A crew's lounge，一路上楼即可来到最顶层的舵室，路上需要注意监视器，由于现在手头的M9无法破坏监视器，所以需要在监视器正下方的死角处贴墙移动过去。在舵室的一段剧情过后进入与Olga的BOSS战。

在Extreme难度下，BOSS的攻击力都相当强，多数BOSS两次攻击就能让玩家GAME OVER，加上这个难度下的Ration很稀少，所以在打的时候尽量保证不损血是获胜的关键。BOSS角色的血条下方都有一条略窄的体力条，使用M9等非致命武器或是拳脚、翻滚攻击BOSS会削减其体力条，把体力打空就是以未杀人的状态击败了BOSS。不过由于麻醉枪每次攻击后都要上弹，带来了不小的硬直时间，这时可以点击或双击屏幕的武器栏卸下/装备武器，就能取消硬直时间回避攻击。跑动中×键的翻滚也很适合用来躲避。

BOSS战 *Olga*

Olga的战斗分为3个阶段，开场时她不会预知Snake的位置，看到Snake出现在某个位置后，她就会躲在对面的掩体后方向该方向射击，玩家也可以从小地图中看到她的视野，绕到她背后攻击即可。被盯上时就躲在掩体后面，等待她换弹夹的机会移动位置。在体力降到一半左右时她会跑到地图最上端并把前方货架上的雨布打开，在玩家一侧就无法直接瞄准她。低难度下这里可以攻击雨布的搭扣将其打飞，高难度下无法这么做，玩家只能通过地图看她所在的位置。如果玩家一直躲在掩体后面的话，Olga会喊话并朝玩家所在的位置扔手雷，这就是攻击她的好机会，可以趁机打一枪再回避手雷的爆炸。体力降低到1/4左右时，Olga会把雨布打飞，并用船头的灯照向玩家的方向，如果玩家用第一人称视角瞄准的话就会被光线晃得什么都看不到。低难度下可以用枪打破灯泡，但是高难度下只能利用Snake左右移动时，Olga用枪调整灯角度的机会来瞄准和攻击她，利用她扔手雷的空隙攻击也是不错的选择。

■根据Olga扔出手雷的轨迹也可以判断她的位置。

Tips 直接攻击几个大厅里的海军士兵会发现他们站着被麻醉，这时击倒他们就会产生多米诺骨牌般的连续倒地场面。

击败Olga后可以获得USP手枪，原路返回到Deck-A crew's lounge，从最东侧的楼下下去后进入Engine Room，来到这个场景的西北侧出口后遇到舱门被炸弹封锁，这里要用USP打爆炸弹的控制器。控制器是带有绿色灯光的小盒子，爬上有子弹的台子上，踮脚可以看到一个控制器，下来之后趴在地上可以看到另外两个，全部打坏之后就可以去打开舱门了。经过一段长走廊后又是一场强制战斗。

BOSS战 *Soldiers*

这场杂兵战的难度不高，Snake初始位置就在一个掩体之后，蹲下就能避开对面敌人的射击，等敌人攻击一轮后站起来开几枪，看敌人露头开始射击再蹲下。这里的敌人会躲在前方路口左右两侧和远处的箱子后，玩家只要瞄准这3个位置即可。敌人有时会扔手雷攻击，趁机打上一枪之后可以向后走来躲避，顺便捡起后方的Ration。有时敌兵会向Snake的方向移动，最好在其接近之前就打头放倒，否则被近身后躲在掩体后也不安全了。在战斗最后会出现3名敌兵排队向玩家冲来，战在掩体后用M9挨个“爆头”就可以了。

战斗过后来到海军聚集的大厅中，杀死这里的士兵，或是被他们发现响起警报的话都会直接GAME OVER，所以在潜入时一定要小心。这里有3条路线可以进入最深处停放Metal Gear Ray的Hold 3：首先，来到最下层绕过所有士兵的视线走来到Hold，在Hold 2里按△键调整投影仪的方向，再进入Hold 3；其次，在2层的栏杆处按△可以翻到外面，如果生命值全满的话，握力正好够一路向北移动到北侧的平台，从这里可以来到Hold 2，同样方法就能进入Hold 3；最后，在最下层楼梯处可以发现能现开的地板，能够进入地下通道，躲开上方敌人的视线也能爬进Hold 3。这里需要使用Camera拍摄Ray的照片，角度分别是左前方、正前方、右前方和正右侧机身上的MARINES字样。拍完之后在大厅东南角的电脑前按△键将照片传给Otacon，Tanker篇的流程就完成了。

▲拍摄成功时，会有一声特殊的音效，Snake有时也会说上一句“Good！”。

Plant篇

Defuse C4

从水中登陆后，玩家进入了Big Shell开始潜入作战。按△键打开舱门来到电梯间，这里有3名被打晕的士兵，搬动东南角的士兵到上方，顺便还可以抖出一个Ration。之后在节点电脑（Node）前按△键可以下载当前场景的雷达地图，后面每到一个新场景中想使用雷达都需要从电脑处下载。电梯下来之前敌兵会醒来，躲在场景中央的箱子中等待电梯到来。乘电梯来到上方之后可以绕过士兵到达电脑处，然后从右侧的房门出去前往Strut F，这里的一个房间中可以拿到麻醉手枪M9——流程中最常用的武器，其他门由于没有钥匙卡无法打开。原路返回后向Strut B移动，在AB桥上的一个小兵身上也能搜出Ration。Extreme难度下Ration是很珍贵的道具，在BOSS战时能发挥不少作用。在Strut B和C分别发生剧情，之后玩家需要拆除StrutA～F里的所有C4炸弹。拆弹的方法很简单，使用COOLANT朝炸弹喷射，炸弹上指示灯关闭的同时能听到音效，这就表示炸弹的威胁已被解除。剧情获得的Sensor A可以在地图上标示出炸弹的大概范围，具体的搜索还要看玩家自己。下面就按流程顺序列出所有建筑中的C4位置，按START键可以看到整个Big Shell的地图，标有B字样的地方就是有炸弹未拆除的建筑。

Strut C　炸弹数：1

Strut C中只有两名敌人，其中1名只会在食堂中巡逻，解决在走廊巡逻的敌人就安全了。炸弹在女厕的镜子上方。

Strut D　炸弹数：3

这里下层的一名敌人会定时与HQ通话，拆炸弹的时候要注意敌人的巡逻队可能会来。3个炸弹分别位于3个出口附近，西侧和北侧的两个都在地板的开口里，东侧的则在出门的楼梯下方。

Strut E　炸弹数：2

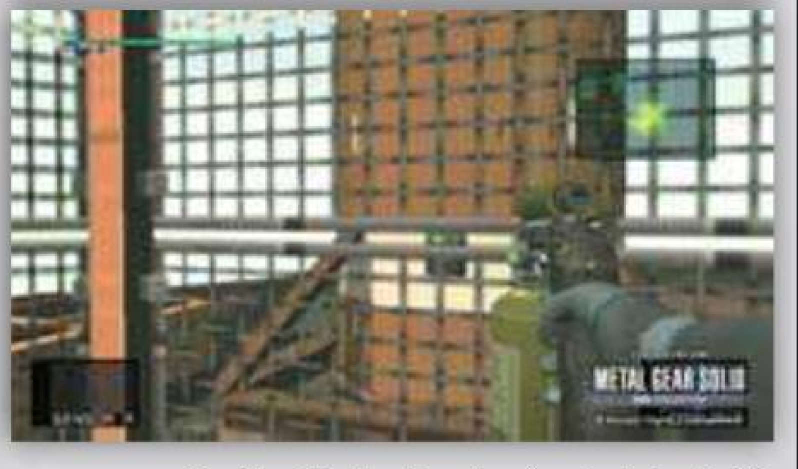
下方装配场里有重兵把守，还有数个摄像头，这里可以利用传送带上的箱子作为掩护来移动，有一个炸弹还装在传送带上的一个箱子（朝北向）。另外一个炸弹在楼顶战机的下方。这里还能找到伪装用的纸箱，装配场和停机坪各一个。从这里来到EF桥时要注意，路中间埋了很多地雷，建议匍匐前进收集起这些地雷，在后面的BOSS战中能发挥不小的作用。

Strut F　炸弹数：1

这里的敌人数量很多，2楼南侧的敌人会定时通话，好在他的巡逻范围比较偏，可以放着不管。在2层西侧背靠栏杆翻出去后按×键可以落在下方的箱子上，炸弹就装在一堆箱子内侧。1楼最南端有两个房间，从西侧的房间下方可以发现一条必须趴着才能进入的通道，来到另一边可以找到SOCOM的消声器，对付监视器和无人机非常好用。

Tips Emma的鹦鹉会说很多话，用麦克风指着它反复按△键的话，它还会现场学会Raiden所说的话。

Strut A　炸弹数：2



一枚炸弹在电脑房南侧的管道室里，从东侧爬进去之后可以到达。另一枚炸弹在楼顶东南角的铁网之外。

Strut B　炸弹数：1

再次来到这里会发现多出了两个摄像头，用SOCOM打掉即可。炸弹在变电室北侧的墙上，在箱子前按△键关门就可以看到。

将上述所有炸弹都拆除后剧情发展，玩家要先回到Strut C拿到另一个探测器，再来到Strut A的屋顶坐电梯到底层拆除另一个炸弹。这个炸弹在水池西侧墙壁上方，注意不能过于接近它，否则会直接爆炸。用COOLANT在最远距离喷射即可。成功后原路返回，在电梯间会遇到Fortune的阻击，这场战斗中我们的攻击不起作用，只能来回躲避她的攻击。由于高难度下她一次攻击会打两下，所以用以藏身的掩体很快会被她破坏，玩家必须靠跑动来回避。这里建议装备上纸箱之后在场景的最底端左右跑，只要小心油桶的爆炸就可以了。Fortune离开后，我们需要赶往Strut E的停机坪，拆除这里地上的一个炸弹之后Fatman现身。

▲这个炸弹无法在地图上显示，玩家只能通过声音判断其位置，声音越急促距离越近。

▼装备纸箱后转身的动作非常迅速并且不会绕弯，很适合在这里躲避攻击。

BOSS战 *Fatman*

Fatman一战的关键是拆除炸弹。除了开场的2枚炸弹之外，他在战斗中也会在场景中放置炸弹，Extreme难度下他会连续放4或5个炸弹，当所有炸弹都安放完成之后，他会开始倒计时，4个炸弹的情况下是20秒，5个炸弹的情况下是30秒。这么短的时间是远远不够我们将炸弹全部拆除的，这里必须追踪他的行动路线，在他安炸弹的过程中就开始拆，最好能在开始倒数之前拆掉3个，这样后面的时间就会充裕不少。这里的炸弹可以用Sensor A感知到，位置则是五花八门，经常会在集装箱的底下或北侧、货架下层这些默认镜头看不到的位置，需要切至第一人称视角来寻找。另外，通过他安炸弹时的动作也能推测到炸弹的位置，例如他趴在地上装的话，炸弹多半会放在很低的位置。

BOSS的攻击手段不多，他在移动时有冲撞的判定，被撞到的话会掉不少血，另外一个手枪连续射击的攻击躲在障碍物后面即可。由于Fatman身上穿着很厚的防爆服，M9的攻击只有打头的时候才能造成伤害，但是平时他高速移动中很难瞄头。好在他的身体受到爆炸或子弹连续冲击后会失衡倒地，射击他的脚也能起到相同的作用，在他倒地之后可以抓紧机会用M9攻击起头部。在他起身之后，继续找机会用SOCOM连续射击打倒他，由于游戏有一定的自动瞄准功能，所以在近距离面对他射击就能命中，无需特别瞄准，在他倒地后继续用M9打头，在他安炸弹的过程中打倒他的话还能够赚到不少时间。除了手枪之外，CLAYMORE地雷也是对付他的利器，装在一些主要的路口经常能把他炸翻在地。Fatman的移动路线比较“飘忽”，很难预测他在什么地方，不过在他安放完炸弹开始倒计时的时候，他会守在还未拆除的炸弹附近，时间充裕的话这也是不错的攻击机会。

■在击败Fatman之后，他会告诉Raiden附近还有一个炸弹，这时搬开他就能看到这最后的炸弹。

Rescure the President

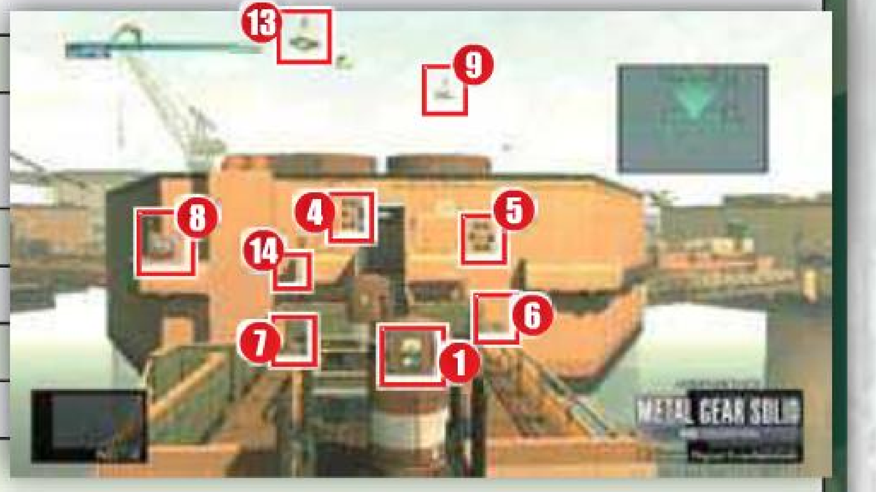
解决Fatman后，Raiden从忍者Mr.X手里拿到了敌兵的制服，在Strut F的1层可以找到AK步枪，这时通过EF桥来到Shell 1 Core后同时装备制服和步枪就能伪装成敌兵，从而通过1F电梯前的监视器。这里如果作出翻滚、敲墙等动作时会被敌兵怀疑，立刻站着不动等敌兵来查看一番就没事了，如果进行攻击的话会被立刻识破。先来到B2的电脑室里拿到麦克风D.MIC，然后来到B1。关押人质的房门需要瞳孔识别才能打开，敲墙引来敌兵后卸下武器，按□键生擒敌兵并移动到门口即可。在人质房中，玩家需要寻找Ames，他装有心脏起搏器，所以用麦克风指向他时会听到特殊的音效，这时按△键即可询问他是否是要找的人。

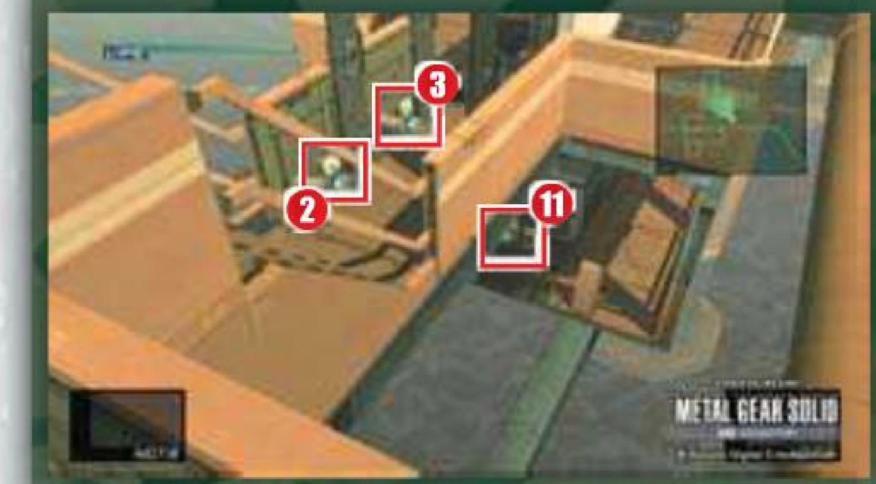
▲其实从外表可以很容易分辨出Ames，他是惟一一名长发的男士，并且没有额发。

大段剧情过后，玩家要再次来到Strut F，有了3级门卡之后可以在这里找到狙击枪PSG1，同房间右侧的低矮通道中还能找到麻醉版，其他房间中还能找到C4、RGB6等武器。回到Strut D时请检查这里的地图是否已经下载，下面的战斗中没有地图会比较棘手。从北侧的出口来到1-2连接桥，这里需要击毁14个控制器（其中11～14号为高难度才会出现），才能解除桥上的炸药机关。将所有机关解除后进入BOSS战。

控制器位置

1	初始位置正对面的圆柱体上
2	初始位置下方的地板上
3	2号控制器的旁边
4	Strut G入口左侧的墙上
5	Strut G入口右侧的墙上
6	从5号控制器的位置向下看，有一个小平台上落着一些海鸥，开枪驱散海鸥后可以看到
7	桥主体平台上层的西北角
8	Strut G左侧的旗帜后
9	Strut G上空的无人机头顶，不要打爆无人机，否则会直接GAME OVER
10	初始位置背后，Strut D入口上方
11	桥主体下层平台上，1号控制器的正下方
12	初始位置向下走到楼梯上后，踮脚向右下方看
13	Strut G上空另一台无人机的头顶
14	Strut G入口处矮围墙左侧的墙壁上





Tips 用M9把Emma麻醉后，用麦克风可以听到她说梦话，和电脑室里她的宠物鹦鹉说的内容差不多。她过水路时同样也可以听她或Snake说话。

BOSS战 *Harrier*

这场战斗的敌人是Harrier战机，普通武器无法对其造成伤害，好在开战时Pliskin扔下了STINGER导弹帮助我们，另外他还会扔一份Ration下来。Harrier战机在地图上显示为红色的三角形，很多时候它会飞到视线之外，再飞回来时就会使用机枪（HP低时为导弹）攻击，玩家躲在场地中央圆柱的后面贴墙站可以避免受伤，之后可以立刻装备STINGER攻击它。由于战机飞行速度比较快，玩家的导弹打出去之后可能需要很长的时间才能追上，所以在导弹飞行时要继续转动镜头跟随它保持目标的锁定。战机上一共有4个可被锁定的位置，但是攻击其他位置也能对其造成伤害而且损血量相同，所以在它飞到平台上使用喷气攻击时，玩家可以先面向北方，然后将视野向上调到最高，这样炮口正好对准飞机的机头，连续按□键发射导弹可以保证不会被喷到。在损失一定血量之后BOSS会进行一次全屏轰炸，躲在平台下层就可避开，在护栏旁按△键翻下去和翻上来的动作有一定的无敌时间，利用起来可以躲这招攻击。轰炸后BOSS多出两个新招术：一是用机枪对平台进行全方位的扫射，会根据玩家所在的位置调整角度，玩家要时刻保持在掩体后方，并随着战机的移动来调整位置；二是在平台东侧发射大量导弹进行轰炸，在楼梯处上下移动即可躲开，这招过后，战机会在平台处停留几秒，是攻击它的大好机会。Harrier的HP相当多，需要打二十多发导弹才能将其击坠，而它的机枪攻击碰到玩家就会伤半条血，导弹攻击更是直接秒杀，在不熟练的时候最好装备上军粮以防万一。

▲玩家初始所在的位置对面，也就是Strut G的门口有一个小平台，这里四周都有封闭的墙，找好位置蹲下或趴下能够躲避BOSS绝大部分攻击，之后再看准时机反击，非常安逸。

刚才的战斗将建筑几乎毁掉，想要到达Shell 2只能通过一些非常危险的方法。这里用COOLANT可以喷灭火焰，通过翻滚、贴墙行走等一系列非常规动作可以来到KL桥并到达Shell 2 Core。总统被关在这里的1F，但是门口的地板通了电无法通过，玩家要先到B1找到遥控飞弹NIKITA，再回来隐蔽总统房中的电源。要注意的是，总统会在电源前站着睡觉，直接攻击的话会把他炸死，最好先随意炸一下该房间的墙壁，惊醒他之后再引爆电源。在场景西南角有自动防卫装置的小屋里是攻击电源的最佳位置，在这里先轰上几炮把对面的栅栏打掉，再发射NIKITA就很简单了。剧情过后到B1的水中继续前进，来到Vamp所在的房间。

BOSS战 *Vamp*

Vamp是个比较难对付的家伙，他的攻击主要有扔飞刀攻击和近身攻击两类。飞刀可以用枪械的攻击打掉，有些飞刀攻击是瞄准玩家位置的，当飞刀出手后原地蹲下也能躲过。近身攻击可以向他冲来的方向翻滚，或是提前背靠护栏，在他出招时按△键翻出去，利用无敌时间来躲避。通常情况下Vamp的身上有一层红色的光芒，在这个状态下玩家的攻击无效，只有红光散去时玩家的攻击才能奏效。另外，Vamp额头和小腹处各有一个弹孔（之前剧情中被Raiden的子弹射中的伤口），攻击这两个点能够造成极大的伤害，不过目标非常小。

开场时Vamp会先对玩家鞠上一躬，不用客气朝他的身上弹孔开枪吧。Vamp血量较高时会跳到2层的护栏上，并向玩家所在的位置扔飞刀，简单地蹲下后就可以用M9反击，有时他会连续扔出一串不瞄准玩家的飞刀，扔完之后还会摆个造型，这是攻击他弹孔的好机会。扔过飞刀之后他会跳入下方的水池中，玩家可以用RGB6攻击池壁，或用STINGER直接向水里发射，不仅能把他轰出来，还能打掉他一点点体力。出水后他通常会开始近身攻击，在他跳上岸的一瞬间是没有防备的，可以给他来上一枪。再次下水之后他又会开始飞刀攻击。降低一定的体力之后，Vamp的飞刀攻击开始改变模式，这时他每次会以2+1的节奏扔出3把飞刀，躲开前2把后可以在第3把飞来时蹲下，如果手够快的话可以反击一枪。这时他的近战攻击变得速度很快，尤其是跳上岸的破绽变得很小，需要玩家预判他的位置——他一般会以水池为中心，在玩家的正对面上岸。另外一种攻击是用刀钉住Raiden的影子使得玩家无法移动，用枪打掉旁边的灯或快速按键都能挣脱。在血量极低时，Vamp会开始在整个场地中疯狂地跳来跳去，时不时扔出一大把飞刀攻击玩家，这时玩家可以保持在第一人称视角瞄准他，看到他扔飞刀就立刻蹲下并且开上一枪。

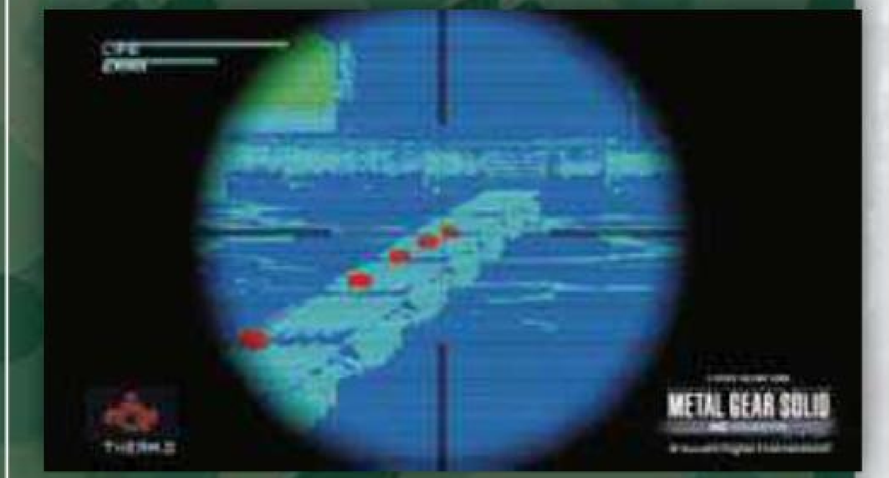
个人认为这是游戏中用麻醉武器最难的一场战斗，是对玩家操作和反应的全方位考验，不在乎杀人数的话可以用自动武器来射击他扔出的飞刀，或者干脆操起RBG6和STINGER轰他。如果实在打不过的话还有一个取巧的方法：开战给他一枪之后就卸掉武器，在中央水池边缘慢慢向水里移动，Raiden在掉下去的瞬间会自动抓住平台的边缘，保持这个姿势不动的话，Vamp在出水之后就会慢慢走过来蹲下划一刀，这时按△键翻上岸后，只要在Vamp收招的时候和他保持贴身状态他就会一直用这一招，玩家可以在躲避他用刀攻击之余，有节奏地按○键连续出拳攻击他，可以一直将他屈死。

With Emma

击败Vamp后又是一段水路，这里可以找到B.Armor，穿上后能减少受到的伤害，避免被BOSS的攻击秒杀。在后面的房间找到Emma后要带着她前往Strut L，和她在一起时卸下武器并按住△键可以拉住她的手带她走，放手的话她就会留在原地不动。B1的水路要背着Emma重新游一遍，Emma的氧气条相当短，在途中尽量多浮出水面换气，同时也要小心水中的水雷。因为怕虫子，Emma会拒绝进入电梯，玩家可以用COOLANT以及各种爆炸物驱赶虫子，或是干脆把Emma打晕拖进电梯。来到1F后这里会出现大量的敌兵，有一名敌人还会从后方包抄，玩家在处理敌兵时不要和Emma离得太远。一路手拉手来到Strut L的底部，进入一场难度不低的狙击战。

▲和Emma一起前进时要注意周围敌兵的动向。

Emma会独自一人踏上前往Shell 1的浮桥，玩家需要用狙击枪保证她的安全。戴上THERMAL G可以看到开头和结束的路段上都埋设有地雷，尤其是结束路段有一颗雷会被柱子挡住，要在狙击点最右侧才能看到。海中的两座建筑中会有敌兵出没，发现Emma的话就会立刻攻击，当Emma前往一座建筑时，建筑上会出现4名敌人，而在离开时还会出现1名敌人。在这之外，还有一些武装无人机会出现在Emma的路上，发现她的话也会攻击。Emma的生命值很低，承受不了太多攻击，如果被地雷炸到的话还会直接掉入海中，玩家需要反应迅速，枪法也要准。狙击点的右侧会刷新PSG1-T的子弹，中间会刷新PSG子弹，而左侧则会刷新少量的镇静剂，如果之前身上就带有5个镇静剂的话就足够覆盖全程了。在Emma快要接近终点时Vamp会出现并挟持她，玩家在狙击Vamp时要注意攻击的角度，他会将Emma挡在身前作为盾牌，最好能瞄准他的头或肩膀这些没有被Emma全部挡住的位置射击。



▲开场时Emma就处于地雷的威胁之下，最好第一时间装备THERMAL G把开始处的地雷打掉。

Tips 电台呼叫时用摇杆可以移动人物的头像，按L或R键还能听到角色的内心想法。

Arsenal Gear

击退Vamp后进入剧情，玩家来到Strut E，限时赶往Shell 1 Core的路上会遇到很多武装无人机，由于这里需要用贴墙移动的方式缓慢通过EF桥，所以一定要把武装无人机先打掉，不能依靠持续时间不足的干扰手雷。剧情过后Raiden被抓进Arsenal Gear中，被Solidus用触手抓住时要快速地按△键来屏住呼吸避免过多掉血。被Olga释放后，Raiden要赤身裸体地绕过敌人找到自己的装备。这里玩家只能使用拳脚攻击，敌人则是能力很强的天狗士兵，建议利用敲墙等吸引敌人的手段绕过他们，避免战斗。来到Ascending Colon后会一直收到Codec通讯，反复接听这些通讯，直到收到Rose的通讯后Snake才会出现，除了之前装备之外，Snake还带给Raiden一把刀，这里给玩家一点时间来练习操作：向不同的方向推右摇杆为向相应方向挥刀，转一圈会使Raiden作出回旋斩的动作，按↓可以在致命/非致命攻击之间切换，但是按□键的突刺即使在蓝色的模式下也会造成杀伤。练习过后进入和天狗部队的强制战斗，获胜之后则要挑战大群Metal Gear Ray。从Ray的攻击中存活下来后，还有一个被Solidus触手抓住的桥段，这里要求的按键速度比刚才更快，并且所受的伤害会保持到游戏的最终战——和Solidus的对决中。

BOSS战 *Tengus*

这场战斗的敌兵——天狗士兵有持刀和持枪两种，持刀的士兵能够挡住射向他上半身的子弹，但是射击腿脚的话他无法防御。虽然这种敌人看似是近战，但是他能从很远的地方跳到玩家面前砍一刀，不要掉以轻心，玩家持刀时可以按L防御他们的攻击。持枪的士兵不会防御，但是他会找掩体躲避玩家的攻击，而且其攻击射程很远，威力也不小，玩家持刀时可以挥刀以挡住他的射击。

战斗分为两部分，Snake会全程帮助玩家作战，但是如果他阵亡的话也会GAME OVER。前一部分在一个通道中，随着玩家的移动敌人会不断出现。前3波敌人玩家可以在远处用枪打掉，走到通道尽头时会出现大量敌兵，这时建议换上刀，优先攻击Snake漏掉的敌人。Snake的攻击意识非常强，枪法也很准，不过他不一定攻击得到用刀防御或躲在掩体后面的敌人，玩家可以帮助他处理。战斗的第二部分在一个圆形的平台上展开，敌人降落在外圈并展开攻击。这里基本上可以说是Snake的舞台，玩家很难跟上他杀敌的速度，不过他依然会遗漏一些敌人需要玩家帮助他消灭。建议拿起刀站在Snake的远端，看到有敌人在附近就上前攻击。这里需要注意，如果敌人站的太靠边的话，攻击敌人会将其从平台上打下去，这会计入杀人数。

由于这里人多枪杂玩家难免损血，在Raiden血量降至1/3时，Snake会提供两次Ration，建议在战斗快结束时尽量保持高血量，因为接下来的战斗开始时不会为玩家补血，但是开场时会有一个Ration可捡。

▲在战斗中，会出现几次GAME OVER的接关界面，但是仔细看会发现这个界面是假的，左上方的小窗口内玩家依然可以正常活动，这是为了表现GW被病毒感染的症状，放着不管即可。

BOSS战 *Metal Gear Ray*

Metal Gear Ray的攻击非常简单，在台下时只有两招：先弯下腰的动作是机枪扫射，玩家向远离Ray的方向移动或是横向翻滚即可躲避；导弹攻击发射时有音效提示，导弹快落地时音效会变得越来越急促，保持移动就不会中招。在上台之后Ray的攻击手段多了一些：机枪扫射的准备动作和在台下时相同，但是之后可能会无缝连接其他攻击，这是战斗中最具迷惑性的一招。当Ray保持蹲姿不动时，它是在发射膝部导弹，导弹会跟踪玩家的位置，横向翻滚可以躲过去，或者用武器打掉导弹。Ray在离玩家较近时会先低头，然后张开头部喷射水流攻击，这一招出招速度非常快，并且由于与Ray近身时很难看到它低头的准备动作，所以不太容易躲避。当玩家站在Ray脚下时，Ray会用用脚踩踏地板，被直接踏中会受到伤害，被震动波及也会使玩家摔倒。综合这两种攻击，建议玩家不要和Ray进行近身战斗，尽量保持较远的距离能留出足够的反应时间，各种导弹攻击和喷射攻击都具有秒杀级的伤害。Ray只会受到STINGER导弹的伤害，它身上可瞄准的部位有3处，分别是头和两个膝盖，直接攻击头能对Ray造成少量伤害，攻击膝盖则会使其张开嘴露出头部的破绽，这时再攻击头部的话，一击就能造成近1/3HP的伤害，非常有效。有时Ray也会作出咆哮的动作，这时直接攻击张开的嘴也能造成大伤害。无论攻击哪里，都会中断Ray的当前动作并带来很大的硬直。另外，CHAFF G也能对Ray形成一定的干扰作用。

可以说Ray在攻防两面都不算太强，它的攻击频率非常低，被命中要害4次就会退场。但是这一战我们要同场对付3台Ray，击退一台之后还会有满血的来支援，共计摧毁20台Ray才算是过关。开场时3台Ray都在台下，当某台的HP很低时就会上台，被击退后会另有满血的Ray进场，场面上会保持台上1机、台下2机的局面。台上的Ray攻击频率较高，而台下的则是有一定几率攻击。由于战斗中的视点会固定在台上的Ray身上，台下Ray的导弹攻击玩家要靠音效来掌握，战斗时一定要打开声音。这场战斗的关键是攻击的节奏，保持好打腿→打头的节奏的话可以打得Ray出不了招就被击退。还有，Extreme难度下导弹的弹药上限只有20发，玩家可以在弹药的刷新点站桩攻击，躲避攻击后再回到刷新点上，即可保持弹药不缺。

▲“我也曾是台健康的Metal Gear Ray，直到我膝盖中了一炮……”

BOSS战 *Solidus*

与Solidus的对决只有刀这一种武器，每次攻击只能造成很少的伤害，而且连打3下就会把BOSS击飞，所以整场战斗需要很长时间。Solidus的攻击手段比较多：他会用双刀发动连续的斩击，一共3下，按L键可以全部防御。有时也会将双刀一起高举蓄力，然后使出一个范围非常大的双刀纵斩，这招无法防御，但是向他的侧面移动可以轻松躲过。当防御了玩家的攻击后，他还会出腿攻击，同样用L可以防御。如果在他倒地时玩家离他太近，他起身后会快速滑行远离玩家并留下一道火焰，如果被烧到会对Raiden造成持续伤害，需要连续翻滚将身上的火扑灭。在他体力较高时会使用身上的“触手”攻击，近距离时则会用触手贴地左右各扫一次，需要远离他或是翻滚躲避。中距离会用触手突刺攻击，可防御。较远距离时用触手发射导弹是他常用的攻击手段，仔细观察可发现导弹在出膛后一小段时间内是没有攻击判定的，玩家可以直接用翻滚接近他，这招是攻击他的好机会。在体力降到一半以下后，他会抛弃触手开始机动性作战，这时他使用滑行的频率开始大大增加，并且会在连滑几次后远距离用刀或肘击突袭玩家，但是这些攻击只要面对他按L键都非常容易防住，之后就

Tips 经过Strut L的时会遇到小兵在楼上小便，呼叫别人能听到有趣的对话。不想被浇的话可以翻到栏杆外挪过去或是跳过动画跑过去。

是反击的机会。整场战斗的难度不算高，只要掌握了防御的时机就很安定了。

►在抛弃触手之后，Solidus的绝大部分招术都能防御，防御后反击是最简单有效的战术。

Snake Tales

Snake Tales是一些以Snake为主角的小故事，剧情与主线没有太多关系。这些关卡流程都不长，难度大约是Hard难度的水准，默认关闭地图也可能会给玩家带来一些小麻烦，每个任务最后还要打一场Boss战。好在奖杯没有任何限制，杀人、警报、接关都不影响奖杯的获得，只要过关即可。这些关卡中没有动画，过场都以冗长的文字来表示，不想看的话可以连续按→键跳过，在游戏按SELECT键可以查看当前的任务目标，所以无需担心错过流程要点。在过场时按SELECT键可以进行存盘，这也是这个模式游戏进行中惟一的存盘手段。

A Wrong Doing

任务从Strut A的屋顶开始，玩家从这里前往Strut F寻找Ames，从他那里可以获得一只USP和拆弹用的Coolant。从Ames处得知Fatman和人质的情况后前往Shell 1 Core，在1F南侧的小屋里可以找到麦克风，再来到B1进入关押人质的屋子里，这时要寻找一名叫Jennifer的人质，如果在正常流程中调戏过她的话就会知道她是一名年轻纤细的女性，用麦克风指向这样外形的女性时，如果听到“嗒嗒”的按键音效就说明是她了。与Jennifer的过场后来到B2，炸弹安装在电脑室中央的桌子下面。之后前往Strut E，在底层的装配场中可以找到一把M9，来到顶层后进入与Fatman的BOSS战。最终游戏的结局会根据玩家的行为而改变：和Ames取得联系后如果未去寻找人质直接到Strut E和Fatman战斗的话是最差的结局，用USP打死Fatman的话是较差的结局，用M9战胜他则是好结局。

Big Shell Evil

游戏开始时玩家处于Strut E的停机坪，Emma在Strut C食堂东北角的储藏室里。玩家来到这里之后会进入一场强制杂兵战，战斗的难度不低，玩家可以以桌子为掩体射击敌人。消灭敌人之后前往Strut B，连接了变电室南侧的节点电脑后进入过场，Emma被捉到了Strut F，牵着Emma的手来到Strut E后会进入强制的警报状态，敌人会在场景的两个入口处无限刷新，这时要消灭敌人并带着Emma从西北角的门离开。要注意的是，出门时一定要牵着Emma的手，否则会直接GAME OVER。之后进入与Harrier的战斗。成功击坠Harrier并且Emma未受到过伤害会进入Good Ending，如果Emma受到过伤害则是较差的结局。

Confidential Legacy

这个故事在Tanker上进行，主角是《MGS1》的Snake，和Tanker的流程一样，玩家要先来到最高处的Deck E，再下楼通过Engine Room来到Deck 2的狭长走廊，走到尽头之后开始和普通流程一样的杂兵战。消灭这些敌人后，玩家要按原路返回，但是这里仍然会有大量的敌兵阻挡，这里的敌兵数量非常多，玩家会感到弹药数量上的压力，尽量射击敌人的要害以节省子弹。再走一遍走过的路来到Deck E的甲板，这里要进行和Meryl的战斗。Meryl战和普通流程中的Olga战完全相同，连她的语音都用的是Olga的俄国口音……使用M9和致命武器击败Meryl会分别导致不同的结局。

Dead Man Whispers

本关使用的角色是Pliskin，前往Strut B后发生剧情，继续前进至Strut D和E，之后发生剧情来到Strut L，再从KL桥前往Shell 2 Core。在这里可以找到NIKITA，按老样子炸掉电源后进入电源室进入过场，之后进入北方的电梯后进入与Vamp的战斗。和之前几关一样，使用M9战胜他能够进入一个较好的结局。

External Gazer

这个故事的剧情相当诡异、跳跃，游戏开始时玩家在AB桥上，四周走走会触发过场，开始VR任务。第一个任务是拆弹模式，两个炸弹分别在初始位置下楼的楼梯处和最西北角的炸弹机关处。第二任务是克敌模式，将所有敌人消灭即可。这两个任务无需完成，直接退出也能进行主线流程。从两个任务中回到诡异的“现实”，Snake现在处于CD桥上，一路来到AB桥后拿起相机，目标是拍摄巨大怪兽的照片。站在桥的边缘装备相机，在怪兽浮出水面时拉近镜头并抓拍，如果成功的话Snake会说一句“Good！”拍好照片后进入强制杂兵战斗，由于这时我们只有一把M9，如果和笔者一样枪法不好的话最好利用这里的地形绕圈和敌人周旋。

▲大怪兽的照片还上了报纸……

战斗结束后继续进行诡异的VR任务，先是和怪兽Gurlugon的战斗，玩家可以用毒刺打他身上各个部位，之后用狙击枪攻击其内部的核心。或是在拿到毒刺位置附近的掩体旁蹲下，等怪兽把掩体打烂。这时玩家可以发现掩体里藏有一本美女画册，将其放在怪兽面前。怪兽看到画册后就会手舞足蹈最终喷鼻血而死……接下来是一个潜入任务，完成之后进入手枪练习关卡，这个关卡中玩家要获得至少第二名的成绩才能将流程继续下去，否则就要反复挑战这一关。利用橙色标靶的引爆功能可以一次消灭数个标靶，连续击破还能获得连锁加分，这是本关得分的关键，只要能从头连到尾就无需在意是否命中500分的靶心。接下来是几个潜入和克敌关卡，小心点过关即可。最后VR任务变得更怪异了，主角甚至变成了Raiden。这时玩家必须主动退出VR任务，否则就会进入无限循环。

突破了VR的束缚后进入和Metal Gear Ray的战斗，和流程中的打法类似。之后是和Solidus的战斗，由于Snake这时赤手空拳只能用拳脚攻击，每次对Solidus造成的伤害非常少，同时也无法进行防御，所以打法和流程中不太一样。在Solidus出刀时玩家要看准他斩击的方向，纵斩需要横向移动，横斩则需要后退来躲避。一些速度比较快的攻击，如突进肘击、触手突刺等可能需要翻滚才能躲开。在玩家的攻击被他防御或躲避后一定要远离他或迅速绕到他背后，他反击的踢腿和斩击速度都比较快，不快速躲开的话就会中招。在抛弃触手后，Solidus开始频繁突进，玩家可以观察他撞过来的路线，并向侧面回避。

Tips 装备PENTAZEMIN以及使用后，Tanker和Plant篇的几位角色都有很有趣的对话，还互相呼应。

奖杯攻略

前言综述

2代的奖杯难度较高，收集狗牌需要将游戏的Plant通关至少5次，并且要求所有狗牌一个不落，其中还包括了BOSS战难度相当高的Extreme难度。VR虽然大部分难度不算高，但是数量实在太多，而且个别任务非常难缠，需要多次尝试。0警报通关虽说可以使用隐形迷彩，但稍不注意还是会失败。其他大部分奖杯不是流程可以顺便获得就是稍加积累即可完成，对本作算是比较熟悉的笔者完成白金奖杯花费了约100小时的时间。

拿白金的路线安排如下：

1.进行Very Easy难度的游戏，按从易至难的顺序开始打各个难度收集狗牌。在低难度时可以有目的地完成一些收集和特殊动作类的奖杯。

2.在进行到Hard难度时已经获得隐形迷彩，并且对游戏的操作、流程相当熟悉了，在隐形迷彩的帮助下可以进行0警报通关的过程并收集狗牌，难度不算高。如果仍然觉得困难的话可以用隐形迷彩再打一遍低难度来进行0警报的尝试。

3.流程中遇到难打的地方可以先放下，玩玩Snake Tales或VR任务作为调剂。不过说实话VR任务中的关卡有不少比流程中最高难度还要难……

4.累积型的奖杯在5周目流程+无数VR任务的进行过后一般都会完成。如果没有的话可以在低难度中查缺补漏。

奖杯总数	46	铜杯	36	银杯	5	金杯	4	白金	1

白金难度	10/10
白金所需时间	100小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	5
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

Extremely Solid
白金

取得条件： 获得所有其他奖杯

Animal Control
铜杯

取得条件： 获得一块狗牌

Yorkie
铜杯

取得条件： 获得Bandana

Poodle
铜杯

取得条件： 获得Tanker篇的Stealth Suit

Beagle
铜杯

取得条件： 获得Brown Wig

Shiba Inu
铜杯

取得条件： 获得Plant篇的Stealth Suit

St. Bernard
铜杯

取得条件： 获得Orange Wig

Great Dane
金杯

取得条件： 获得Plant篇5个难度的所有狗牌以获得Blue Wig

奖杯说明： 以上7个狗牌收集系列奖杯的获得方法请详见后文的狗牌收集指南。

Piece of Cake
铜杯

取得条件： 完成一个VR任务

In It to Win It
银杯

取得条件： 在50个以上的VR任务中获得第一名

Virtually Impossible
金杯

取得条件： 完成所有VR任务

Lights Out
铜杯

取得条件： 击败Olga

Spaghetti Cinema
铜杯

取得条件： 剧情中遇到Revolver

Bomb Squad
铜杯

取得条件： 剧情中学习如何解除C4炸弹的威胁

Party's Over
铜杯

取得条件： 击败Fatman

Thanks, Ames
铜杯

取得条件： 剧情中了解总统所在的位置

No-Fly Zone
铜杯

取得条件： 击败AV–88 Harrier II

Vampire Slayer
铜杯

取得条件： 击败Vamp

Bohemian Candidate
铜杯

取得条件： 剧情中遇到James Johnson总统

I Think You Need a Hug, E
铜杯

取得条件： 找到Emma

Sharing Is Caring
铜杯

取得条件： 剧情中与Olga成为朋友

No Ray, José
铜杯

取得条件： 击败Metal Gear RAY

Another Snake Bites the Dust
铜杯

取得条件： 击败Solidus Snake

A Cut Above
金杯

取得条件： 在任意难度完成Tanker篇与Plant篇

奖杯说明： 以上13个为剧情流程系列奖杯，在任意难度完成游戏就会全部获得。

Vamp Eyer
铜杯

取得条件： 在通关动画中找到Vamp

奖杯说明： 在打败Solidus后的动画中，有一段Snake与Raiden谈论狗牌的场景，这时背景中会出现一辆车，Vamp就站在车旁边。这时点触控屏上Vamp的位置拉近镜头观察，即可获得此奖杯。如果这时没有看到的话，之后Raiden与Rose的对话中还会再出现一次Vamp所在的角度。如果怕错过可在与Solidus战斗时存盘，一旦发现错过，可以读盘打完BOSS再看一遍。

▲点击图中红圈位置即可。

Who Ya Gonna Call?
银杯

取得条件： 在Tanker篇的Hold No.2中拍摄一张灵异照片

奖杯说明： 在Tanker篇来到Hold 2后，士兵方阵后方放有一台投影仪，前方则有左右两个屏幕。在投影仪旁边按△键可以切换投影仪所投影的屏幕，当投向右屏幕时，对着屏幕拍照时可以照到小岛秀夫的鬼脸，不过要听到Snake发出“grrrr”的音效时才算获得奖杯，照片只要拍下就可以，不需要传给Otacon，玩家可以在此多尝试几次。

Johnny on the Spot
银杯

取得条件： 于一次流程中，在2处不同的位置偷听Johnny的话。

奖杯说明： Johnny是系列一贯的搞笑人物，其特征是肠胃不好随

▲两次可以听到Johnny说话的位置。

Tips 残杀海鸥、看女厕所、打人质、虐待Emma或和她太亲密等都会被Colonel或Rose训斥。

时拉肚子，本作中有两个位置可以听到他的讲话。一是在Shell 1 B1，在和Ames谈话的剧情中，用指向麦克风偷听Ocelot时，将麦克风指向左边，就能听到厕所里Johnny说话。二是在掩护Emma过海时，Emma全程会两次走到建筑后方，第二次进入建筑后方前，用指向麦克风对准Emma就能引发她和Johnny的谈话，如果晚了有可能会错过事件，这里建议提前存盘再尝试。

Steamed 铜杯

取得条件：累计用蒸汽杀死5个敌人

奖杯说明：Tanker篇的船舱内有很多管道，射击管道冒出的蒸汽可以烫伤敌人（麻醉枪有效），建议在Very Easy难度下故意引发警报，将来增援的敌人引到管道处再射击管道，反复射击就能一次烫死数个敌人。或将敌人打晕、麻醉后拖到管道旁再射击管道。

To Catch a Predator 铜杯

取得条件：用美女杂志诱惑一名敌人

奖杯说明：在Plant篇中可以找到一些美女画册，放在敌兵经过的路上他们就会被吸引住趴在地上看。最简单的完成方法是进行Snake的VR任务Sneaking-level 09，关卡中就有要用的书。

Photo Finish 铜杯

取得条件：获得DG. CAMERA

奖杯说明：在Tanker篇中默认拥有的相机不算，必须是名为DG. CAMERA的相机。在完成一次Tanker篇后玩家会获得相机作为奖励，即可解锁此奖杯。或者在Plant篇用Raiden来到Strut E中Parcel Room的下层，仔细搜索一下也可以获得相机。

Steel Grip 铜杯

取得条件：将臂力升级至Lv3

奖杯说明：背靠栏杆按△键可以翻出去并悬挂在栏杆上，这时血条下面会显示握力条，悬挂时握力条会不断消耗，如果全部消耗光角色就会抓不住而掉落。在悬挂时双手向下滑动背触板，角色会做引体向上的动作，累计做满100个握力条就会升级。有双层栏杆的地方，挂在上层栏杆上后按×键落下，落到下层栏杆时看准时机按△键可以抓住，这一落一抓相当于做10个引体向上，能节省不少时间。Tanker篇的Engine Room、Plant篇的Strut D以及一些双层联络桥上都有这样的地形。升到3级即可完成此奖杯。

▲在落抓锻炼时要看准时机按键，这里直接掉下去可是会摔死的。

Moving Day 银杯

取得条件：收集所有的纸箱

奖杯说明：Tanker篇共2个纸箱：Deck D Crew's Quarters东边的储藏室中有Box 1，而在击败Olga后，该场景（Navigational Deck）的东边部分可以找到Wet Box。Plant篇中有5个纸箱：Box 1在Strut A的Pump Facility南部有很多管道的房间中，学习拆炸弹的剧情过后可以进入，穿过一些管道即可看到。Box 2位于Strut F Warehouse。Box 3处于Strut E的Heliport。Box 4在Shell 1 Core B2的电脑室里。最后的Box 5在Strut E的Parcel Room中。在流程进行到获得敌兵服装时这些纸箱就都可以拿到了，全部获得即可解锁奖杯。

Complete Stealth 金杯

取得条件：未进入过警报状态（Alert）的情况下通关

奖杯说明：正常完成这个奖杯需要熟悉游戏的关卡并熟练操作，还要有一点点运气，也需要在游戏中多存档。不过这项奖杯并不限制特殊道具的运用，也不限制难度，所以如果获得了隐形迷彩的话，这个金杯就显得简单很多了。剧情中几次强制进入警报不计入这项奖杯的条件，如Tanker篇的杂兵战、Plant篇的Emma狙击战、天狗战等。Plant篇中如果不确定是否被发现，可以将游戏存入另外一个存档中（不覆盖之前的进度），再故意自杀，接关画面左下方会显示到目前为止触发过多少次警报（ALRTNUM一项），在进入护送Emma的狙击战之前，这个数字应该为0。后期剧情中固定的警报也会计算入这个数字中，就不一定能完全作为参考了。

No Boss of Mine 银杯

取得条件：完成BOSS挑战模式

奖杯说明：BOSS挑战模式会在玩家通关一次游戏后解锁，在主菜单选择Special后就可以找到，其玩法就是把游戏中的所有BOSS战轮流打一遍。为了方便起见，建议选择最低难度并用雷电挑战，因为雷电的剑技在一些战斗中有很好的作用。具体的BOSS打法请参照流程攻略中的介绍。这里每个BOSS前的读盘时间相当之长，不要以为是死机了。

Tell Me a Tale 银杯

取得条件：完成5个Snake Tales关卡

奖杯说明：这个奖杯没有任何限制，只要完成5个任务的流程即可获得，具体流程请参照流程攻略中的相关部分。

Bye Bye Big Brother 铜杯

取得条件：累计击毁15个监控摄像头

Down in Smoke 铜杯

取得条件：射击灭火器，用它的喷射迷惑一名敌人

Sexting 铜杯

取得条件：给Otacon传送一张海军没穿裤子的照片

奖杯说明：在Tanker篇海军集中训话时，观察3个屋子里的海军士兵方阵，就可以发现有没穿裤子，只穿了一条短裤的士兵（通常在Hold 1的人群中，不过其他场景有时也会出现），拉近镜头为其照相并通过Hold 3的电脑传给Otacon后奖杯解锁。

▲这个奖杯需要将照片传给Otacon才能获得。

Hurt Locker 铜杯

取得条件：将一名敌人置于柜子中

奖杯说明：将敌人打晕或杀死后，如果附近有柜子，先按△键打开柜门，再拿掉武器，空手在敌人处按□键，就会把敌人抱起来，这时推左摇杆将其拖入柜子里，主角会自动把敌人锁在里面，奖杯即告获得。

Don't Taze Me, Bro 铜杯

取得条件：累计麻醉100个敌人

Nothing Personal 铜杯

取得条件：累计扭断30个敌人的脖子

Rent Money 铜杯

取得条件：累计打晕30个敌人

Tips 和Snake一起行动时可以试着在地上摆美女杂志，他会一边骂玩家一边偷偷看上两眼。

Snake Beater
铜杯

取得条件：在看美女海报时与Otacon联系

奖杯说明：有些柜子门的里面会贴有美女海报，让Snake拉开柜门用第一人称视角盯着美女时给Otacon电话会被他嘲笑并获得奖杯。

▲很多柜子的内侧都会贴有美女的海报。

Kissing Booth
铜杯

取得条件：在柜子里亲一张海报

奖杯说明：让Snake躲在有美女海报的柜子里面后蹲下并把视点朝向美女，向右拖动触控屏，Snake就会朝美女亲上一口。

Silence is Golden
铜杯

取得条件：累计打坏敌人10个对讲机

奖杯说明：一些敌人身上会携带对讲机，用枪械向其射击就能打坏。Tanker篇敌人的对讲机通常挂在胸前，Plant篇白色衣服的敌人则是将对讲机别在腰后。另外，敌人在发现主角后会拿出对讲机报警，这时用轻型武器瞄准敌人手中的对讲机并开枪也可以破坏。

Love Hurts
铜杯

取得条件：观看Rose杀死Jack的动画

奖杯说明：在通关之后主菜单的Special选项中会解锁Theatre模式，玩家能够在这里看到游戏中的过场动画，并可以替换其中的人物模型。观看最后Raiden与Solidus对决的动画，并将Raiden替换为Rose、Solidus替换为Raiden，就可以看到Rose砍Raiden的过场，获得该奖杯。

VR任务介绍

在主菜单中选择Mission选项即可开始VR任务，完成任意任务即可获得铜杯。在完成任务后，系统会列出该任务中得分的前3位，默认前3位为系统预设的分数，玩家只有超过预设分数的第一名才能获得第一，在50个不同的任务中获得第一即可解锁银杯。最后，完成所有任务会赢得金杯作为奖励。

VR任务共有潜入（Sneaking Mode）、武器（Weapon Mode）、主视点（First Person Mode）、拆弹（Bomb Disposal Mode）、克敌（Elimination Mode）和威胁（Hold Up Mode）这6大类以及一些杂项任务（Photograph Mode与Variety Mode），充分挖掘了游戏的各项要素。初期玩家只有Raiden和Snake最基础的任务可选，随着玩家完成任务数量的增加，后续的人物和任务也会不断解锁。每个任务都有独立的完成目标，如到达指定地点、消灭固定数量的敌人、拆除炸弹等。有目标地点的任务中，过关的标志会在目标地点以蓝色的三棱柱表示，角色碰到就算过关，一些关卡中要消灭敌人或完成其他条件后目标才会出现。其他像是拆弹等任务在完成预订的任务后会直接过关，不需要前往目标地点。

过关之后，系统会根据玩家的表现给玩家打分，影响分数主要有4个方面：剩余时间（Time），根据任务倒计时剩余时间给玩家分，完成任务速度越快分越高；弹药（Bullets），根据完成后玩家剩余弹药的数量给分，任务消耗弹药越少分越高；潜入（Sneaking Bonus），这项默认给玩家1500分，每被敌人发现一次扣500分；不杀人（No-Kill Bonus），这项默认给2000分，只要杀人就全部扣除。从记分方式可以看出，花费的时间和弹药少，不被敌人发现且不杀人就可以获得高分，这就需要玩家观察关卡地形、敌兵位置和活动规律、炸弹位置——也就是背版，再找出最优的过关路线。

▲完成的关卡名字显示为黄色，获得第一则是橙色，某一类别中所有关卡都获得第一的话，这个类别名字也会变为橙色。

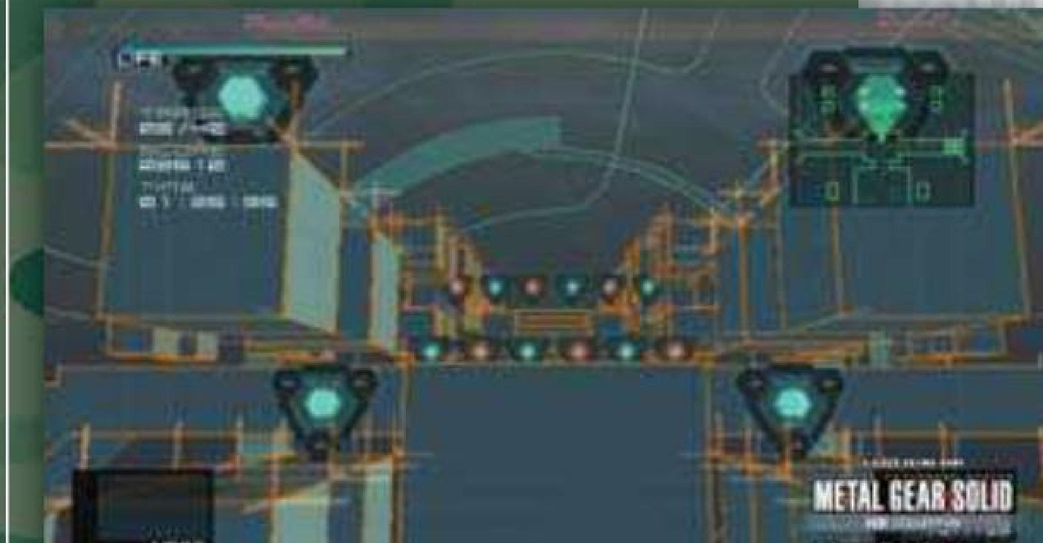
所有模式中，潜入、克敌和威胁这三类任务的关卡不算太大，敌人位置也比较固定，难度相对较低，背好版并计划好路线很容易获得高分，想要完成50个得分第一名的奖杯可以先从这几类任务中下手。不过需要注意的是，在后期关卡里会有一些隐形的敌人（包括其他模式的任务），玩家只能看到他们模糊的轮廓，但是AP Sensor会感知到这种敌人，利用该道具能够有所帮助。拆弹任务需要玩家多次尝试，牢记炸弹位置。武器、主视点类任务比较要求玩家的操作精度，所以难度比较高。另一方面，总体来说Raiden的任务较简单，而Snake的任务较难，尤其是Tuxedo版和MGS1版难度相当高，想要过关都要花一定时间去研究和练习。即使对游戏已经算是熟悉的笔者在这个模式中也花费了近50个小时的时间才将其全部完成，在挑战时一定以平和的心态去对待，尝试多次未果的时候建议做点其他的事情换换脑子，整理一下思路再挑战，或者到网上找一些攻略视频来参考。下面是每一类任务的介绍以及一些难点任务的攻略。

潜入模式 Sneaking Mode

潜入模式的任务又分为潜入（Sneaking）和克敌（Eliminate All）两项，潜入任务要求玩家在不被敌兵发现的情况下到达目标地点，如果被直接发现或进入警报（出现红色叹号）即告任务失败需要重来（仅引起怀疑，即白色叹号时不会失败）。而克敌任务的关卡配置和对应的潜入关卡完全一样，只是在玩家消灭了所有敌人之后目标地点的过关标志才会出现。这个模式的任务需要观察敌人的视野、行动规律，通过观察和尝试就能摸清所有关卡中敌人的死角，从而快速过关。这个模式中得分的关键是过关的速度以及不杀人的奖励，由于初期的关卡中都有M9能够捡到，所以不用担心杀人的问题，只要找到可以快速过关的路线就可以了。

武器模式 Weapon Mode

练习游戏中各种武器的模式，这个模式中没有敌兵，玩家的攻击目标是各种标靶，每击破一个标靶也会获得一定的分数，击破关卡中的所有标靶后过关地点就会出现。要注意的是，短时间内连续击破标靶还会有连锁加分，2连锁额外加10分，3连锁额外20分以此类推，但是达到10连锁之后，每次击破都有固定500分的连锁加分，这是一些关卡中获得高分的关键。在手枪、突击步枪、狙击枪等模式中，击中标靶不同的位置还会有不同的得分：击中标靶中间青色最亮的部分500分，击中外围略暗的部分为50分，击中面积最大色彩最暗的部分仅有可怜的10分。除了普通的绿色标靶之外，还有两种特殊的标靶：橙色标靶在被击破时会爆炸，将会破坏掉小范围内的所有标靶，被爆到的标靶视为命中靶心来得分并且计入连锁，所以掌握好橙色标靶位置，一击引爆大量标靶能够带来很高的分数；红色标靶是不能打的目标，如果误击中会被扣掉2000分。由于需要手动瞄准、计算提前量等，这个模式的难度略高，想要获得第一需要大量的练习。另外这里还有一个小技巧：快速触摸屏幕上的武器图标两次可以将武器卸下再装上，这时武器的弹夹会被自动装填满，省去了装填的时间，对于一些武器非常好用。下面简单介绍下各武器得分的技巧。



▲橙色标靶聚集在一起时。一枪将其全部引爆能够获得高分。

Tips 在后期裸奔的剧情中被敌人发现时，可以跑回刑讯室并回到拷问台上，敌人进来后还会评论主角的……

武器	介绍
手枪（Handgun）	橙色爆炸标靶是后期关卡得分的关键，一定要掌握会运动标靶的移动规律，做到一枪爆一片，利用自动瞄准功能快速切换目标可以节省时间
突击步枪（Assault Rifle）	由于按□键会自动射击，所以想要精确射击时可以按↓键举枪来瞄准，掌握每次射击发射的子弹数量是得高分的关键，一味扫射很难连续击破目标
爆炸物（C4/Claymore）	C4的爆炸时间可控性好，Claymore地雷爆炸有指向性不易伤到自己，这类武器的关卡中利用橙色标靶引爆大量标靶是得分的关键因素
榴弹（Grenade/RGB6）	RGB6榴弹枪的子弹落地即炸，用来即时摧毁目标；而手雷是定时爆炸，可以利用地形反弹到RGB6攻击不到的死角
狙击枪（PSG-1）	使用镇静剂Pentazemin或趴下能够减轻狙击时的抖动；由于距离远，射击移动标靶时需要考虑子弹飞行时间计算提前量
毒刺导弹（Stinger）	可以在发射前锁定目标，再转动发射方向；或是先发射再锁定目标，以攻击到掩体后面的标靶
遥控飞弹（Nikita）	左右推摇杆可控制飞行的方向，少许时间未控制后火箭弹会加速飞行节省时间；利用斜面可以让火箭弹向上层或下层移动
空手（No Weapon）	○键三连击的最后一击能将标靶击飞，飞行中碰到其他标靶的话也会连带击飞形成连锁得分。推摇杆并按×键的翻滚也有直接击飞的效果
剑（HF.Blade）	推摇杆的方向决定了出剑的方向，以此来控制不误伤红色标靶。持剑状态下依然可以使用拳脚三连击和翻滚攻击

主视点模式（First Person Mode）

这个模式下玩家会一直处于第一人称视角中，操作也和通常不太一样。这里的操作方式分为两种：Type1中左摇杆为控制人物移动或左右转身，右摇杆控制视点方向，按住□键举枪，这时推左摇杆依然是控制人物移动。由于举枪时无法动右摇杆来瞄准，所以想要瞄准时需要再按住R键，这时推左摇杆为控制视点来瞄准，人物不会移动，松开□键即为射击。Type2和普通FPS游戏类似，左摇杆控制人物前进、后退和平移，右摇杆控制视点。按R键为举枪瞄准，这时依然可以同时用左摇杆移动以及右摇杆来控制视点，松开R键即为射击，笔者推荐使用可以边走边瞄准的Type2进行游戏。这个模式下有克敌和拆弹等不同的任务，由于没有地图可看，也不能使用墙边视角等方法来观察敌人，所以敌人位置、关卡路线等都需要玩家自己琢磨，有一定的难度。好在这个模式中关卡不多，有耐心的多尝试即可完成。

拆弹模式（Bomb Disposal Mode）

拆炸弹的方法和剧情里一样，用Coolant喷射冷冻气体即可解除炸弹的威胁。不过任务中炸弹的位置五花八门，可能存在的地方包括各种夹缝里、桌子下面、只能匍匐爬进去的通风管道里、花盆里、可获得的道具模型下面、纸箱里、地板下面、墙壁外侧等等，甚至小兵的背上（这种炸弹不能放倒小兵再拆，会立刻爆炸，要直接对着小兵喷）。家接近其2米之内时直接爆炸，所以在探索这种炸弹时要保持距离，就算找到了也需要在Coolant的最远射程来拆。在多场景的任务中，可以按START键查看地图来确定炸弹所在的场景。炸弹的数量在屏幕左上角会有表示，将炸弹全部拆除就会直接过关，不需要前往过关地点。

任务中会给玩家Sensor A或Sensor B，有些关卡中两种探测器都会用到。要注意的是后期一些关卡中，可用Sensor B感知的炸弹会在玩

▲炸弹都会有绿色的闪光，在发现大概位置之后就要仔细观察了。

克敌模式（Elimination Mode）

这个模式的目标是消灭所有敌人，敌人的数量表示在画面左上角，全部消灭就会出现过关地点。和潜入模式中不同，这里即使被敌人发现也不会失败，但是警报状态下敌人的戒备会加强，攻击欲望也更强，有些关卡中还会遇到所有敌人一拥而上对付玩家的情况，所以尽量不触发警报能给过关带来不少便利。一些关卡中玩家没有无声的武器，一旦开火很容易被敌人听见触发警报，这时可以卸掉武器，在悄悄接近敌人时不推左摇杆按□键，角色会扼住敌人的脖子，连按数次可以扼昏甚至直接扼死，能避免触发警报的危险。

威胁模式（Hold Up Mode）

在接近敌人未被发现时按住□键不放举枪，角色就会对敌人说出“Freeze”威胁敌人。在这个模式下，被威胁举起双手就算解决了敌人，将所有敌人都解决即告完成任务。这里需要熟练掌握威胁动作的距离范围，以及不能被敌人发现，更不能把敌人打死。后期关卡中有默认使用突击步枪的，如果按□键很容易开火杀死敌人或引发警报，这时改用↓键即可举枪威胁。

杂项任务

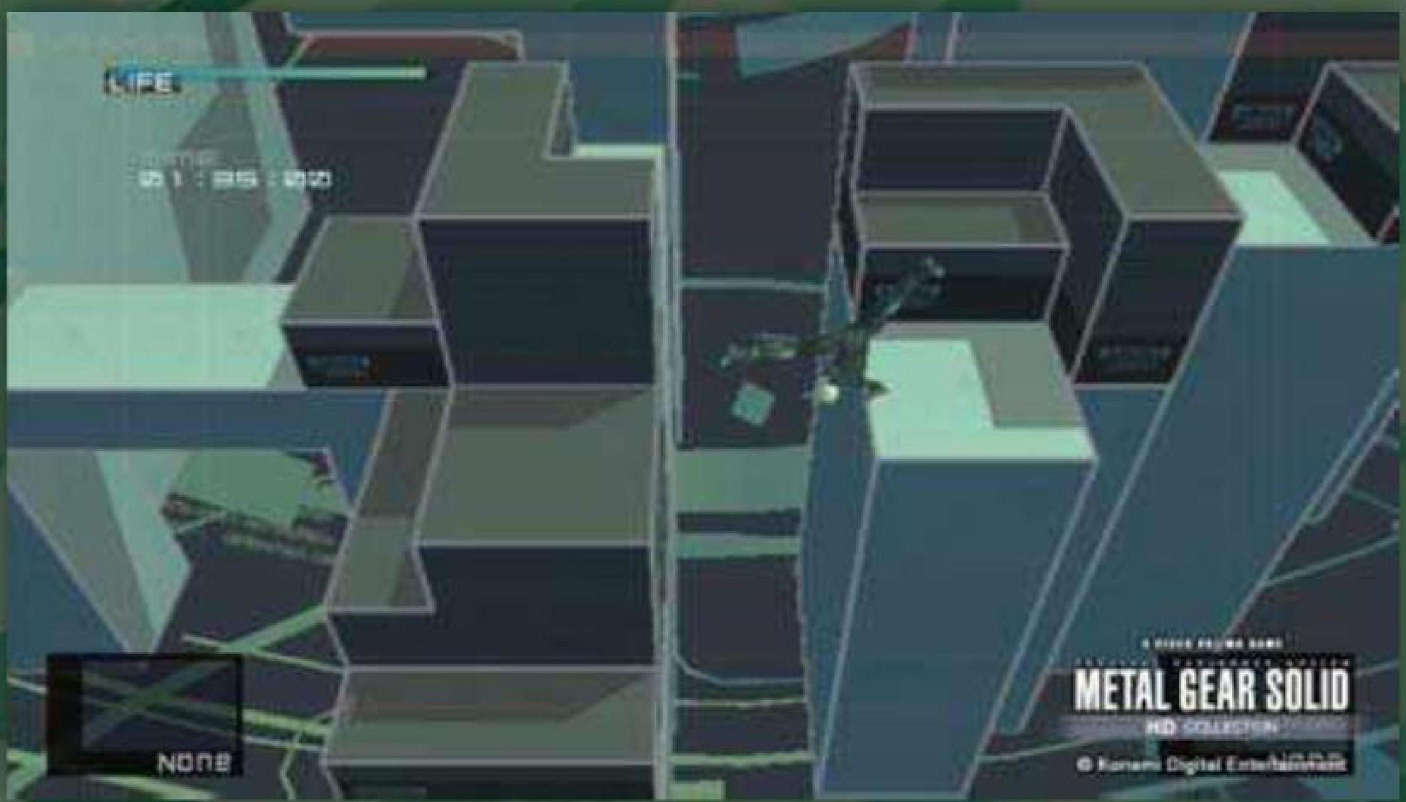
Variety Mode是挖掘其他游戏要素的模式，包括了几个考验移动操作的关卡、狙击关、黑夜关、搞笑怪兽关和杂兵战。其主要过关方式和其他任务都差不多，只是难点从对抗敌人变成了复杂的地形、怪兽等，总体难度很高。Photograph Mode是使用相机来拍照的模式，开始任务时会提示要拍摄的图像内容或是剪影，玩家找到要排的目标后调出相机，调好焦距拍摄即可。如果拍的内容错误，任务将会失败。拍照质量关系到关卡后的得分，相机界面中有一个选框，当选框中的内容和提示要求的角度、大小都几乎一致时可以获得拍照质量的高分15000分。这两个模式的一些难点关卡在下面有详细解说。

难点任务

Raiden-Photograph：第2关要拍的内容是小兵跪着并且双手举起的动作，这个动作只有小兵看到美女杂志时才会做：看到地上的杂志时，小兵会先盯一会杂志，然后左顾右盼一下，接着就跳起趴到地上开始看。玩家要做的就是抓拍他跳到最高点的那个瞬间。第4关要照的星星（stars）在天上是找不到的，只有把小兵打晕后拍他头上的金星。第5关要找的幽灵士兵可以直接看到，但是接近它时AP Sensor没有反应，通过这个特点可以找到。第6关要拍的鬼魂只有把灯打灭的时候才会出现。

Snake-Photograph：第4关走出走廊前面的们向对面平台看可以发现Meryl，她会摆出要照的pose。第5关走出房间，拍墙上的《MGS2》海报即可满分，第6关要拍的则是总统。

Raiden-Variety 01：本关的地形中有一个需要用翻滚才能跳过去的路径，比走上方的曲折小道路径略短，可以节省一些时间。不过同样关卡中Snake就没法这样取巧了。



▲要到达终点需要翻越几个平台，其中有一些还有机雷阻挡。

Tips 在有海虱的地方待的时间久了，海虱就会爬到道具栏的Ration上，时间久了会把军粮吃掉。来回拖动道具栏可以将其晃掉。将军粮吃完还能看到海虱的介绍。

Raiden–Variety 03：这一关主要是考验下坠–抓台的操作，在悬挂时按×键会落下，看到接近下方平台或栏杆时按△键能够抓住。如果感觉下方的栏杆不容易判断下落的位置，可以切到第一人称视角向下看来确定落点。从楼中刚落到下方杠杆处时注意观察，这里有一条捷径。后面其他人物也有类似的关卡。

Raiden–Variety 05：其他角色也有同样的黑夜关卡，这种关卡中由于敌人带有夜视仪所以视野距离比普通敌人高出很多，而且玩家侧默认没有夜视仪所以视野受限，但是通过观察敌人夜视仪发出的红光还是能够掌握敌人的动向。这类关卡中USP带有战术手电，虽然能够照亮一定范围，但是灯光会引来敌人的注意，在使用时要谨慎。

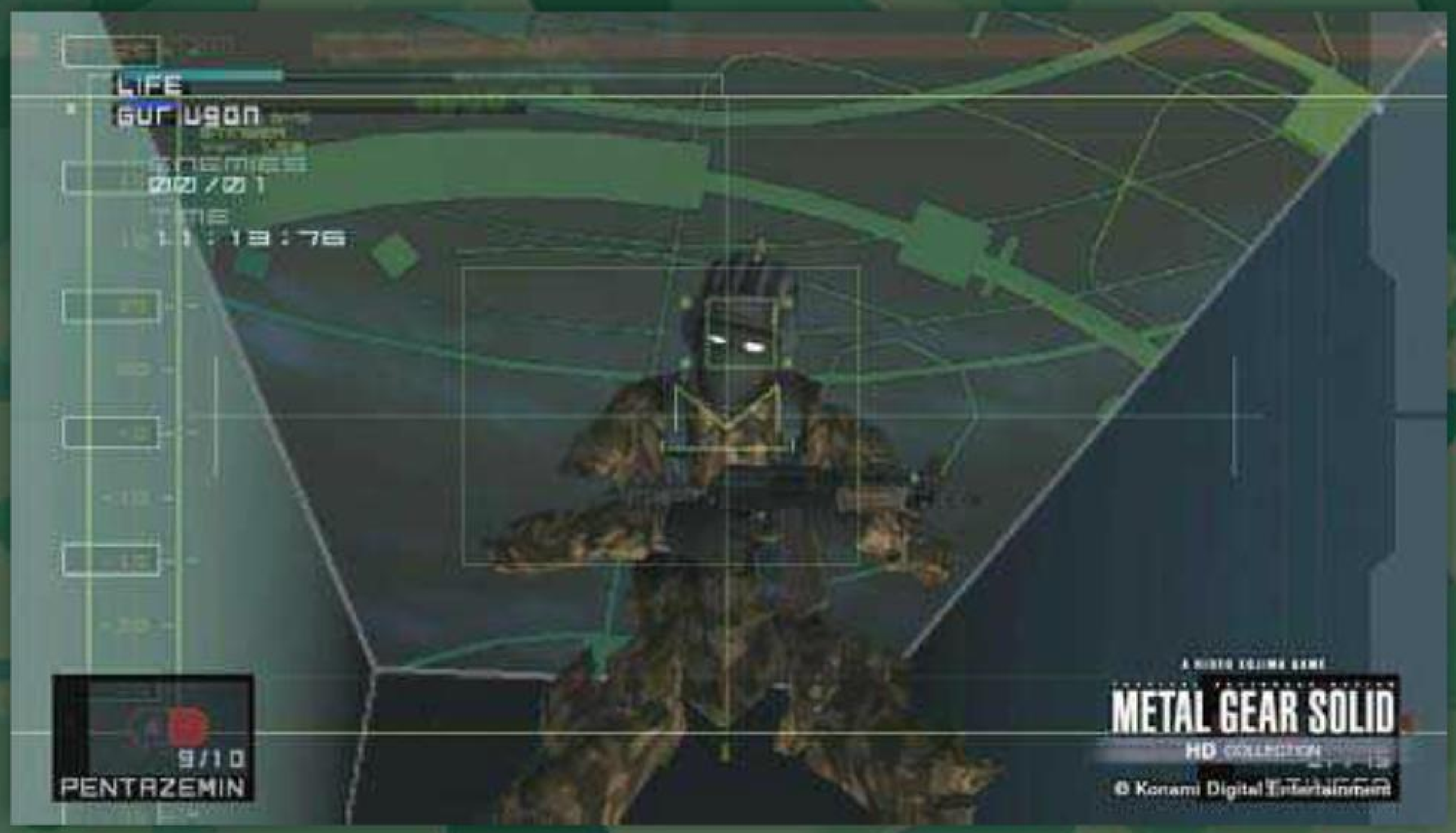
Snake（MGS1）–Grenade 05：本关中没有RGB6，玩家只能靠预判来使用手雷攻击，手雷的爆炸时间是在扔出去5秒后（不包括攥在手里的时间）。在之前的关卡中，玩家应该对这里标靶的移动规律有一定掌握。先找好要攻击的目标点，在标靶到达该位置前把手雷扔到位置等待爆炸。这里切忌不预判靠运气来打，由于标靶数量很多，想要在有限时间和有限的弹药内靠运气完成这关是很困难的。

Snake–Variety 04与Snake（MGS1）–Variety 01：同场景的关卡有好几个，都是在远处狙击敌人、防止敌人靠近下方的玩法，对于笔者来说这两关是游戏里最难的内容了。这里介绍一种比较平民化的过关打法：由于敌人数量众多（26人与31人），不能让他们都聚集到下方，我们在开局时可以用PSG1–T先瞄准远处的敌人，在第1分钟时间内尽可能多射击远处的敌人。由于麻醉枪只要打中任意部位一枪，过段时间都会将敌人麻醉，所以这个阶段只要命中敌人一枪就可以换目标，等敌人自己倒下。第1分钟内如果能击中十几个敌人，接下来就会比较好打了。1分钟过后，敌人开始逐渐能够接近目标位置，这时换PSG1将镜头调至目标位置附近，射击接近的敌人。由于PSG1的射击有止动效果，所以能有效的阻止敌人接近。如果在这时发现会有两个敌兵同时接近目标的情况，就在第1分钟时尝试换一下射击目标，多次尝试后能够找到敌人的规律。在初始位置的下方有另外一个台子，如果喜欢低视角的话可以翻越旁边的护栏，落下并抓住下面的台子就可以到达。另外，Snake（MGS1）的关卡中有一些地雷，用热能成像仪可以看到，射击地雷可以杀伤附近的敌兵。如果能够熟练掌握敌人的动向，或者有枪枪爆头的神准，那过关就不在话下了。

▲观察敌人的移动路线是这类关卡的重点之一，图中圈出的3个楼梯位置是很多敌人都会经过的地方，可以重点关注。

Snake（MGS1）–Elimination Mode 08：本关中的敌人不吃扼喉的招术，如果用初始的各种武器打又会引发警报。这里建议先威胁住敌人，然后放下枪，切到第一人称视角瞄准敌人的鼠蹊部（敌人正面或背面均可），按○键可以一拳打死敌人并且不发出声音。

Zako Survival：VR任务一共有3场杂兵战，分别是Raiden、Snake和Snake（MGS1）。杂兵战中敌人始终处于Alart状态，也就是说即使躲在障碍物背后，敌兵也知道玩家所在的位置。在远处攻击不到的话，就会尝试跑过来近身攻击或是投掷手雷，多收集关卡中的道具即可应付。持枪的天狗士兵可以直接用枪射杀，持剑的天狗会抵挡射击的子弹，但是地雷、C4等武器的爆炸他们无法挡住，对其脚部的攻击他们也无法抵挡，使用雷电时直接用剑攻击即可。这几个关卡的时间都很长，即使忽略不杀奖励，快速过关一样能获得高分。这三关的难点在于战过杂兵之后，会与巨大的搞笑怪兽作战。Raiden篇中要打的是Gurlugon，它会发射光波将玩家定身，再攻击玩家所在的位置，保持移动或躲在掩体后面就不会被攻击到。使用STINGER可以看到敌人头、胸及双手、双脚都有可锁定的位置。使用火箭弹攻击任意位置后里面的核心会露出来，这时切换PSG–1连续攻击核心将其打爆就会让怪兽扣血，将所有位置的核心都打爆即可过关。Snake关中要面对的是Mech Genola，敌人的攻击依然可以依靠移动或找掩护来躲避。这里使用STINGER可以把怪兽的头打落地，继续攻击地上的头，将其打进后方的门洞里怪兽就会掉血，反复几次即可获胜。Snake（MGS1）和Genola的战斗相对简单一些，敌人会使用左拳或右拳的攻击，看准动作向相反的方向移动就能轻松躲避。这里要攻击的目标是高空中忽隐忽现的飞碟，由于其移动速度很快，而且不时消失，想击中的话需要算好提前量，只要打中一击即可击败敌人。



▲怪兽头部核心体积略小而且在不断移动，可以使用镇静剂来协助瞄准。

狗牌收集指南

收集狗牌是《MGS2》中费时费力的一项收集要素，当收集了一定数量的狗牌后，玩家可以获得特殊道具作为奖励。在Tanker篇收集50个狗牌可以获得Tanker篇专用无限弹药发带（Bandana），收集76个狗牌则可以获得Tanker篇专用隐形迷彩（Stealth Suit）。Plant篇中，收集80个狗牌可以获得棕色假发（Brown Wig），收集120个狗牌能获得Plant专用隐形迷彩（Stealth Suit），160个狗牌会换来橙色假发（Orange Wig），集齐Plant篇所有狗牌的奖励就是Blue Wig和“Great Dane”的金杯。

未被发现时接近敌人并举枪，角色会说出“Freeze”威胁敌人，威胁携带狗牌的敌人并用枪指头时，他就会把身上所带的狗牌（Dog Tag，也就是军队中常用的表示身分的铭牌）抖到地上，捡到即为收集完成，即使GAME OVER接关再来也算收集到。一些敌人比较大胆，被指着头时不会乖乖交出狗牌，这时用致命武器放空枪或者射击敌人的非要害部位，或者换STINGER之类的重型武器直接对准敌人，敌人就会被吓得乖乖交出狗牌。但是要注意不能把敌人打死，否则这周目游戏中都不会再出现他的狗牌。在一些敌人比较密集的区域可能直接威胁会被其他敌人发现，这时可以先将附近敌人全部麻醉，然后用Coolant将其喷醒或不装备武器反复按□键抬起放下晃醒，这样可以一个个地收集。使用Scope观察敌人时，如果该敌人的狗牌已被收集，按△键就会显示敌人的名字，无显示的话就是还没有获得他的狗牌（或是本身就无狗牌），隔着墙壁也能看到。使用隐形迷彩对收集狗牌很有帮助，但是在用武器指头时必须关闭迷彩敌兵才会有反应。

游戏的5个难度（European Extreme除外）中狗牌分别独立，敌兵的配置、狗牌总数量也不太一样，也就是说玩家至少要通关5次才能收集全部狗牌。在主菜单Special→Dog Tag Viewer中可以读取存档，查看每个难度中的狗牌收集情况，通关一次后还会列出所有士兵的位置（包括未收集到的），玩家可以根据这里的信息进行收集。只有关卡中正常出现的敌人会带有狗牌，响警报出现的增援士兵不会有，一些位置特殊的敌人也不会有狗牌，如Strut L

▲Tanker篇的狗牌无需全部收集，但是Plant篇则不能少。

Tips 剧情中其实提供了很多关于Pliskin身分的暗示，如他身上的海虱、武器Raiden可以使用、说话的方式、提到影子摩西岛的事件和人物等。

上无法接近的敌人等。

▲使用Therm.G可以明显的看出敌兵胸前的狗牌，用这个道具也能鉴别敌兵身上是否有未收集的狗牌。

有些敌人所在的位置比较特殊，或是需要玩家进行一定的剧情、来到特定地点才会出现。Tanker篇的狗牌收集难度较高，从最左侧门进入Deck–A crew's lounge可以发现坐在台子上的小兵。来到Navigational deck wing右侧时会出现新的巡逻兵。进入Deck–D crew's quarters左侧的储藏室里，地图中央会刷新一个小兵，逛一圈就走。击败Olga后抖她的身体可以获得她的狗牌。Engine Room里，Reaven手办对面门外的小兵只会出现一次，Game Over重来或是再次来这个场景都不会刷新；进入场景最西侧位置时会刷新一个开门的小兵，之后他还会与HQ通话，这个小兵同样只会出现一次。Hold 1和3的上层平台上可能会有小兵（不同难度下），需要使用攀爬操作来到达他们所在的位置，建议先完成Hold 1里下面的收集，再爬上东边的楼梯，从2层的护栏处翻出，向北爬可以来到一个小兵的位置，收集后通过Hold 2直接来到Hold 3寻找2楼的敌人，之后再回到Hold 2。在Easy难度中，Hold 3士兵方阵中有一个小兵有狗牌，需要将其他全部士兵麻醉或全部吸引开。不过Tanker篇的奖杯无需全部收集，完成3个难度的大部分收集即可。

Plant篇中收集难度较低，敌兵在正常流程中都会出现，没有需要刻意到达特定地点才会出现的小兵，但是在剧情过后个别位置的敌兵配置会发生变化，如Strut A、Strut C、DE connecting bridge等处，玩家可以用上面提到的方法重新鉴别是否收集过敌人的狗牌。直到与Harrier战机战斗之前，Shell 1都是可以自由活动的，这时除了Strut E中的一个狗牌之外（在海边狙击场景完成之后出现），其他Shell 1所属的所有敌人都可以收集到其狗牌，玩家可以在这里存档，然后退出游戏到收集列表中查看是否完成。有几个需要注意的狗牌是：与Fatman战斗过后拖动Fatman的身体会抖出一个狗牌；在Arsenal Gear中与Snake一起战斗时将其打晕，也能抖出狗牌；低难度中游戏开场就能拿到M9，所以等电梯时原本被Snake打晕的小兵也是有狗牌的，高难度下没有M9，他们就不用搜索了。

这里列出Tanker篇和Plant篇5个难度中的所有狗牌名称和所在位置，以流程中遇到敌人的顺序为顺，由于游戏的流程相对是比较自由的，玩家不一定需要严格按照表中的顺序来收集，一些需要用致命武器威胁的敌人可能开篇就能遇到，但是这里也将其归为获得这类武器的流程之后（主要是Tanker篇）。表格中Tanker篇以进入Engine Room为分隔，Plant篇以来到1–2连接桥为分隔，分为前后两部分，流程进行到达分隔点之前，前半的所有狗牌应该可以全部获得（Plant篇Strut E中的1个例外）并且可以自由行动，玩家在此可以存盘退出，到Dog Tag Viewer中查阅这一部分中的狗牌是否已经全部获得。另外，表格里也特意加上了“获得”一项，玩家获得之后可以在这里打勾做标记，就不用反复退出游戏查看了。

▲通关的动画中还可以看到Raiden带的狗牌，上面的名字就是玩家开启节点电脑时输入的名字。

Tanker篇——Very Easy难度

获得	编号	位置	名字
☐	001	Aft deck	Josh Spires
☐	002	Aft deck	Tomomi Nasu
☐	003	Aft deck	Stephen M Driver
☐	009	Deck–A, crew's lounge	Eric Bravo
☐	007	Deck–A, crew's lounge	Takahiro Yura
☐	010	Deck–D, crew's quarters	Miguel Luis Cunha
☐	000	Navigational deck, wing	Olga Gurlukovich
☐	004	Navigational deck, wing	Brendan McLeod
☐	011	Deck–D, crew's quarters	Eiji Senke
☐	006	Deck–D, crew's quarters	Yuki Hongoh
☐	008	Deck–D, crew's quarters	David P LaFrenier
☐	005	Deck–A, Crew's quarters	Hajme Tusima

进入Engine Room

获得	编号	位置	名字
☐	018	Engine Room	Jefff A Saylor Jr
☐	015	Engine Room	Andrej Pedercina Mimica
☐	016	Engine Room	Mike J Corbitt
☐	017	Engine Room	Aaron T Powell
☐	019	Engine Room	Kazuki Tokunaga
☐	012	Deck 2, port	Yohsuke Sakaguchi
☐	013	Deck 2, port	Jan Friese
☐	014	Deck 2, port	Marius Torsud
☐	021	Hold No. 1	Ismael Miranda de Andrade
☐	020	Hold No. 1	Kamil Mania
☐	022	Hold No. 3	Darryl F Kemp
☐	023	Hold No. 3	Yoshitoshi Toyoda

Tanker篇——Easy难度

获得	编号	位置	名字
☐	001	Aft deck	Justin P Verrier
☐	002	Aft deck	Ryouichi Matsumoto
☐	003	Aft deck	Michael S Futter
☐	010	Deck–D, crew's quarters	Cary J Schwartzman
☐	011	Deck–D, crew's quarters	Danilo NE Carbone
☐	000	Navigational deck, wing	Olga Gurlukovich
☐	004	Navigational deck, wing	Michael Vogt
☐	006	Deck–B, crew's quarters	Eetu Holmqvist
☐	009	Deck–A, crew's lounge	Takumi Shimada
☐	005	Deck–A, crew's quarters	Kei Kudou Mon
☐	007	Deck–A, crew's quarters	Matthew W Hunt
☐	008	Deck–A, crew's lounge	David W Pelster

进入Engine Room

获得	编号	位置	名字
☐	019	Engine room	Travis J Long
☐	015	Engine room	William N Bruce
☐	016	Engine room	Chien Jen Liang
☐	017	Engine room	Luke Boulerice
☐	018	Engine room	Yusuke Sasaki
☐	020	Engine room	Steven A Weekes
☐	012	Deck 2, port	Adam Lloyd
☐	013	Deck 2, port	David E Palm
☐	014	Deck 2, port	Yuti Aoki
☐	022	Hold No. 1	Xesk Malone
☐	021	Hold No. 1	Marco Silvano
☐	023	Hold No. 3	Michalis Taubert
☐	024	Hold No. 3	Lee A Myers
☐	025	Hold No. 3	Rock Young

Tanker篇——Normal难度

获得	编号	位置	名字
☐	001	Aft deck	Garret L Peters
☐	002	Aft deck	Sunny Hsu
☐	003	Aft deck	Pablo Maisuls
☐	007	Deck–B, crew's quarters	Ronan Khim
☐	008	Deck–B, crew's quarters	Masanori Inui
☐	012	Deck–D, crew's quarters	Flavio Camargos
☐	000	Navigational deck, wing	Olga Gurlukovich
☐	004	Navigational deck, wing	Samuel B Sandoval
☐	013	Deck–D, crew's quarters	Brad R Whitefield
☐	014	Deck–D, crew's quarters	James Broome

Tips Snake对纸箱情有独钟，2代的Snake在电台中多次对其大加赞赏，3里的更是把纸箱形容成能带来内心平静的命中注定之物。

获得	编号	位置	名字
□	005	Deck–C, crew's quarters	James I Bartelle
□	011	Deck–A, crew's lounge	Daniel W Dennison
□	006	Deck–A, crew's quarters	Daniel Kucan
□	009	Deck–A, crew's lounge	Jeng L Valencia
□	010	Deck–A, crew's lounge	Seth T Hay

进入Engine Room

获得	编号	位置	名字
□	023	Engine room	Yuji Higuchi
□	018	Engine room	Marwan Abdullah AlHarbi
□	019	Engine room	Henning Rhoden
□	020	Engine room	Marcelo Zamorano
□	022	Engine room	Haden K Oneil
□	021	Engine room	Simon F Picard
□	024	Engine room	Husain Abdulrazag AlHasan
□	015	Deck 2, port	Hiromasa Watanabe
□	016	Deck 2, port	Kieran Keegan
□	017	Deck 2, port	Hirokazu Takahashi
□	026	Hold No. 1	Kenzi Tanda
□	027	Hold No. 1	Ivan E Saldarriaga
□	025	Hold No. 1	Robert R Bruce
□	030	Hold No. 3	David D Crumpler
□	031	Hold No. 3	Joao E Martins
□	032	Hold No. 3	Mika A Taavela
□	028	Hold No. 2	Christopher G Hercus
□	029	Hold No. 2	Tomohiro Katoh

Tanker篇——Hard难度

获得	编号	位置	名字
□	001	Aft Deck	Pawel Adamczyk
□	002	Aft Deck	Jonathan S Wilson
□	003	Aft Deck	Peter A Sattaur
□	006	Deck–A, crew's quarters	Dex J Delfrate
□	009	Deck–A, crew's lounge	Mahde M Mansur
□	007	Deck–B, crew's quarters	Joseph R Larger
□	008	Deck–B, crew's quarters	Kouji Takemoto
□	013	Deck–D, crew's quarters	Joelmir Mazon
□	015	Deck–D, crew's quarters	Masahiro Takahashi
□	014	Deck–D, crew's quarters	Michiel A Hendriksen
□	012	Deck–D, crew's quarters	Hidetosi Suzuki
□	000	Navigational deck, wing	Olga Gurlukovich
□	004	Navigational deck, wing	Ako Kudou
□	005	Deck–C, crew's quarters	Johan Hana
□	011	Deck–A, crew's lounge	Kouhei Yoshizumi
□	010	Deck–A, crew's lounge	Sauzando Aran

进入Engine Room

获得	编号	位置	名字
□	024	Engine room	James C Layton
□	019	Engine room	Manabu Nishiyama
□	020	Engine room	David Heng Liu
□	021	Engine room	Wey Zhang
□	023	Engine room	Takashi Shiohama
□	022	Engine room	Han Tao
□	025	Engine room	Jesus Auron Noatsuna
□	016	Deck 2, port	Christopher C Osterwald
□	017	Deck 2, port	Lee Seung Min
□	018	Deck 2, port	TSZ TING
□	027	Hold No.1	Minako Nakazawa
□	028	Hold No.1	Kel M Booker
□	026	Hold No.1	Ha Su Jung
□	031	Hold No.3	Ali Karar
□	032	Hold No.3	Benjamin Phoon
□	033	Hold No.3	Jason L Hines
□	034	Hold No.3	Kurt W Bartholomew
□	030	Hold No.2	Tatsumi Mizuguchi
□	029	Hold No.2	Asif A Ali

Tanker篇——Extreme难度

获得	编号	位置	名字
□	006	Deck–A, crew's quarters	Alexandra Rattay
□	009	Deck–A, crew's lounge	Bruce Murphy
□	007	Deck–B, crew's quarters	Enrike Vargas Suarez
□	008	Deck–B, crew's quarters	Akihito Oshima
□	012	Deck–D, crew's quarters	Andre Perron
□	013	Deck–D, crew's quarters	Matthew M Cilcox
□	015	Deck–D, crew's quarters	Guyver M Scott
□	000	Navigational deck, wing	Olga Gurlukocich
□	004	Navigational deck, wing	Malcolm W Bullmore
□	014	Deck–D, crew's quarters	Miyaji Masayuki
□	005	Deck–C, crew's quarters	Adam Christopher Vazquez
□	011	Deck–A, crew's lounge	Patrouillault Celine
□	010	Deck–A, crew's lounge	Patrick F Coley
□	001	Aft Deck	Isao Miyamoto
□	003	Aft Deck	Patrick James Torrence
□	002	Aft Deck	Matt Holt

进入Engine Room

获得	编号	位置	名字
□	024	Engine room	Nicholas A Kowalcyk
□	019	Engine room	Yuji Gotoh
□	020	Engine room	Tomi S Hakulinen is
□	021	Engine room	Suneel Buggal
□	023	Engine room	Fahim Mumin
□	022	Engine room	Anibal Rodriguez
□	025	Engine room	Adam M Conrad
□	016	Deck 2, port	Devin P McCourt
□	017	Deck 2, port	Takahiro Hanaoka
□	018	Deck 2, port	JinagXi KongLong
□	027	Hold No.1	Shinichi Furusho
□	026	Hold No.1	David Oh
□	030	Hold No.3	Landon F Hilde
□	031	Hold No.3	Jeremy J Drake
□	033	Hold No.3	Nagisa Kase
□	032	Hold No.3	Fred A Thiele
□	028	Hold No.2	Daisuke Mercury Shimada
□	029	Hold No.2	Phil A Marchant

Plant篇——Very Easy难度

获得	编号	位置	名字
□	001	Strut A Deep Sea Dock	Brad I Lanning
□	002	Strut A Deep Sea Dock	Charles P Pinkerton
□	004	Strut A Pump Room	Samuel Andi Hendranata
□	003	Strut A Roof	Jason M Gillispie
□	006	AB connecting bridge	Artthapong Siriamonthep
□	007	AB connecting bridge	Amadeus Knothe
□	013	CD connecting bridge	Marques Dean
□	016	Strut D Sediment Pool	Christian Ryan De Ramos
□	015	Strut D Sediment Pool	Mathias Ellemann Jensen
□	017	DE connecting bridge	Derek Broadbent
□	019	Strut E Parcel Roo	Nana Mizuki
□	022	Strut E heliport	Luke Christian Roberts
□	021	Strut E heliport	Jordan J Davis
□	023	Strut F warehouse	Sinya Tusunoda
□	024	Strut F warehouse	Asia R Pickle
□	025	FA connecting bridge	Daniel P Wells
□	009	Strut B Transformer Room	Yasuo Suzuki
□	008	Strut B Transformer Room	Bob Fu
□	005	Strut A Pump Room	Yasuhiro Matsuzaki
□	042	Strut E heliport	Peter Stillman
□	018	DE connecting bridge	Till Schlegel
□	014	CD connecting bridge	Kevin M Miller
□	011	Strut C Dining Hall	Vanessa E Mejia
□	012	Strut C Dining Hall	Anthony J Willreigm Supreme
□	010	BC connecting bridge	Yigiang Yao
□	028	Shell 1 Core, 1F	Steven L Harper
□	027	Shell 1 Core, 1F	Jasper A Hefko
□	026	Shell 1 Core, 1F	David Anthony Wilson
□	035	Shell 1 Core, B2	Liam P Slater
□	034	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Cheng exs Cheng
□	032	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Mai Ohta
□	033	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Roth W Lanphear
□	029	Shell 1 Core, B1	Yasuhiko Nakamura
□	031	Shell 1 Core, B1	Elliot I Kugler
□	030	Shell 1 Core, B1	Chris Escobar

Tips 在播放动画时点击屏幕可以放大所点的位置。

来到1-2连接桥

获得	编号	位置	名字
☐	039	Shell 2 Core, 1F Air Purif. Room	Andrei V Galinski
☐	040	Shell 2 Core, 1F Air Purif. Room	Naoki Inoue
☐	041	Shell 2 Core, 1F Air Purif. Room	Hiu Fung Wong
☐	036	KL connecting bridge	Neill W Perry
☐	038	Strut L Sewage Treatment Facility	Mathias Buntrock
☐	037	Strut L Sewage Treatment Facility	Robert W Goodenow III
☐	020	Strut E Parcel Room	Csaba Millei
☐	000	Arsenal Gear–Ascending Colon	Iriquois Pliskin

Plant篇——Easy难度

获得	编号	位置	名字
☐	001	Strut A Deep Sea Dock	Emiko Yokoshima
☐	002	Strut A Deep Sea Dock	Terry Cheung
☐	004	Strut A Pump Room	Akihide Yonekura
☐	003	Strut A Roof	Jacqueline D Benzon
☐	007	AB connecting bridge	Ryosuke Sugie
☐	006	AB connecting bridge	William R Kelly
☐	013	CD connecting bridge	Yu Ya Nan
☐	016	Strut D Sediment Pool	Brian A Brown
☐	015	Strut D Sediment Pool	Luis Silva Garcia
☐	017	DE connecting bridge	Nicholas S DeGrazia
☐	019	Strut E Parcel Room	Anmar Saad Albinyan
☐	022	Strut E heliport	Brigitte Dickenscheid
☐	021	Strut E heliport	Yuuki Yagi
☐	025	Strut F warehouse	Terry Matalas
☐	023	Strut F warehouse	Agmall Sarwari
☐	024	Strut F warehouse	Naoto Yamazaki
☐	026	FA connecting bridge	Sefie J Nolte
☐	009	Strut B Transformer Room	Hiroyuki Doi
☐	008	Strut B Transformer Room	Masanori Masabu Ihara
☐	005	Strut A Pump Room	Goushi Kawamura
☐	043	Strut E heliport	Peter Stillman
☐	018	DE connecting bridge	Yuuki Ito
☐	014	CD connecting bridge	Yakayuki Ueda
☐	011	Strut C Dining Hall	Kevin Chen
☐	012	Strut C Dining Hall	Boudraa Reda
☐	010	BC connecting bridge	Marius Alain Nguyen
☐	029	Shell 1 Core, 1F	Remy Schuster
☐	027	Shell 1 Core, 1F	David Li–Sann Chen
☐	028	Shell 1 Core, 1F	Ginseng W Mileur
☐	035	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Joshua M Busby
☐	036	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Oliver Swann
☐	033	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Syouhei Yoshino
☐	034	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Mika M Claudepierre
☐	030	Shell 1 Core, B1	Matthew J Whitney
☐	032	Shell 1 Core, B1	Randall J Koerte
☐	031	Shell 1 Core, B1	Ricardo Enrique Salazar

来到1-2连接桥

获得	编号	位置	名字
☐	040	Shell 2 Core, 1F	Federico Biscetti
☐	041	Shell 2 Core, 1F	Matt R Miller
☐	042	Shell 2 Core, 1F	Jean Pierra Laforce
☐	037	KL connecting bridge	Toshifumi Kotogi
☐	039	Strut L Sewage Treatment Facility	Kouheu Tuzita
☐	038	Strut L Sewage Treatment Facility	Erich Werdermann
☐	020	Strut E Parcel Room	Steve Masao Terada
☐	000	Arsenal Gear–Ascending Colon	Meryl Silverburgh

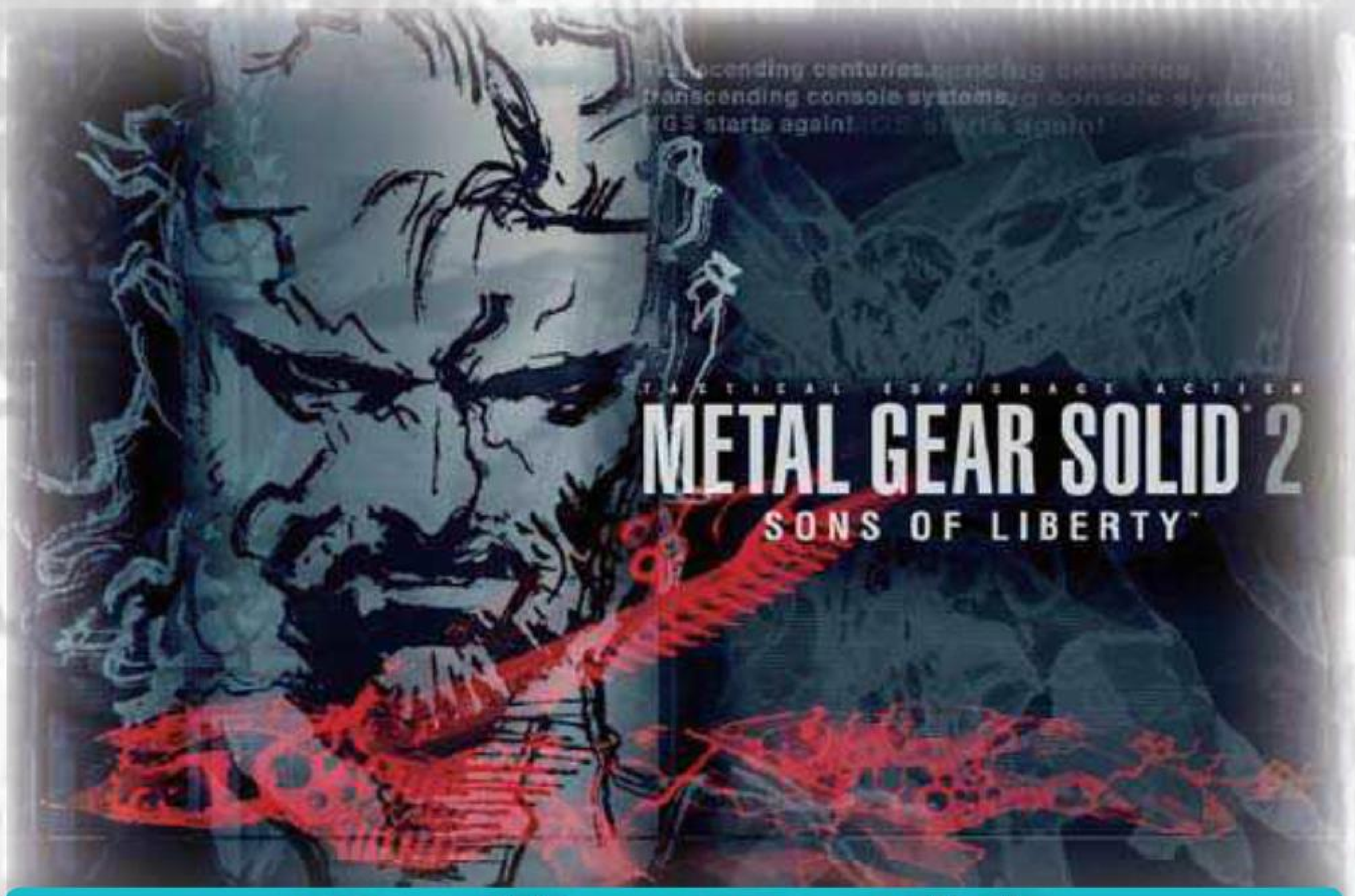
Plant篇——Normal难度

获得	编号	位置	名字
☐	002	Strut A Pump Room	Sean M Culhane
☐	005	AB connecting bridge	David L Newell
☐	011	CD connecting bridge	Michael Roger Aarons
☐	013	Strut D Sediment Pool	Joseph A McLaren
☐	015	Strut D Sediment Pool	Wojtek Kujawa
☐	014	Strut D Sediment Pool	Dustin Weger
☐	016	DE connecting bridge	Kenji Yamaguchi
☐	019	Strut E Parcel Room	Tommi Eklof
☐	018	Strut E Parcel Room	Robert Viset
☐	023	Strut E heliport	Katharine Irene Hargrove
☐	022	Strut E heliport	Frode A Steine
☐	021	Strut E heliport	Court Stauff
☐	026	Strut F warehouse	Ali H Rafati
☐	024	Strut F warehouse	David R Papps
☐	025	Strut F warehouse	Matt D Huffman
☐	027	FA connecting bridge	Mais M Baali
☐	001	Strut A roof	Jordan A Bowman
☐	003	Strut A Pump Room	Jamie DR Dickie
☐	004	AB connecting bridge	Daichi Bada
☐	007	Strut B Transformer Room	Gavin C Elliott
☐	006	Strut B Transformer Room	Bren J Fraher
☐	010	Strut C Dining Hall	Markus Huedgen
☐	009	Strut C Dining Hall	Chuoc Shan Lam
☐	048	Strut E heliport	Peter Stillman
☐	028	Shell 1 Core, 1F	Storu Oda
☐	030	Shell 1 Core, 1F	Anthony Hampton
☐	029	Shell 1 Core, 1F	Kamal Aggarwal
☐	031	Shell 1 Core, 1F	Ivan Lui
☐	038	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Mark S Eaton Fry
☐	037	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Kojiro Hayama
☐	035	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Viktor Hamrefors
☐	036	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Miroku Sato
☐	032	Shell 1 Core, B1	Hideaki Dei
☐	034	Shell 1 Core, B1	Yuuko Hayashi
☐	033	Shell 1 Core, B1	Cesar Pariona Oncebay
☐	016	DE connecting bridge	Kenji Yamaguchi
☐	012	CD connecting bridge	Takuji Tada
☐	008	BC connecting bridge	Johnny Chong

来到1-2连接桥

获得	编号	位置	名字
☐	042	Shell 2 Core, 1F	Martin Johansson
☐	043	Shell 2 Core, 1F	TaRo ArAkAwA
☐	045	Shell 2 Core, 1F	Zheng Xuan
☐	047	Shell 2 Core, 1F	Florian Busch
☐	046	Shell 2 Core, 1F	Erasmo O Metos
☐	044	Shell 2 Core, 1F	Gaku Yamada
☐	039	KL connecting bridge	Han Yi Cheng
☐	041	Strut L Sweate Treatment Facility	Mikiya Horiuchi
☐	040	Strut L Sweate Treatment Facility	Yuta Tsubasa Teruya
☐	020	Strut E Parcel Room	Gary L Curtis
☐	000	Arsenal Gear–Ascending Colon	Solid Snake

Tips 把敌人麻醉或是打晕之后，玩家可能会担心他们醒来造成麻烦。但是只要把他们放进柜子里他们就不会醒。



Plant篇——Hard难度

获得	编号	位置	名字
☐	002	Strut A Pump Room	Julian Tan
☐	001	Strut A Roof	Ihor Novosilets
☐	005	AB connecting bridge	Kit M Paines
☐	009	Strut C Dining Hall	Juan Luis Ruiz
☐	010	Strut C Dining Hall	Takayuki Kawakubo
☐	011	CD connecting bridge	Gregory M Roy
☐	013	Strut D Sediment Pool	Taggart D Ryan
☐	016	Strut D Sediment Pool	Derrick S Edick
☐	014	Strut D Sediment Pool	Sunny Hsu
☐	015	Strut D Sediment Pool	Sascha Norbert Behr
☐	017	DE connecting bridge	Michael Mantilla
☐	019	Strut E Parcel Room	Omar Khettab
☐	021	Strut E Parcel Room	Eric J Melen
☐	020	Strut E Parcel Room	Ting Kae Lung
☐	025	Strut E heliport	Christian Alexander Heinzer
☐	024	Strut E heliport	Alan Chon
☐	023	Strut E heliport	Gustavo L Lazo
☐	029	Strut F warehouse	Yo Narita
☐	028	Strut F warehouse	Masato Aoyama
☐	026	Strut F warehouse	Daisuke Kato
☐	027	Strut F warehouse	Takeshi Umeoka
☐	030	FA connecting bridge	Michael S Chang
☐	003	Strut A Pump Room	Max K Do
☐	004	AB connecting bridge	Jenam Ryu
☐	006	Strut B Transformer Room	Stephen M Stretton
☐	007	Strut B Transformer Room	Adrian Styrsky Ellwood
☐	051	Strut E heliport	Peter Stillman
☐	018	DE connecting bridge	Eiichiro Kimura
☐	012	CD connecting bridge	Randy Lee Way
☐	008	BC connecting bridge	Hanbum Son
☐	031	Shell 1 Core, 1F	Lucky Zhu
☐	033	Shell 1 Core, 1F	Shunsuke Katoh
☐	032	Shell 1 Core, 1F	Ryu Nitta
☐	034	Shell 1 Core, 1F	Toru Yamagishi
☐	041	Shell 1 Core, 1F	Hiroyuki Sakashita
☐	040	Shell 1 Core, 1F	Victor Sjostrom
☐	038	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Chris David Adlam
☐	039	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Shingo Minakawa
☐	035	Shell 1 Core, B1	Sandra Stevic
☐	037	Shell 1 Core, B1	Daichi Sumitomo
☐	036	Shell 1 Core, B1	Brady N Hartel

来到1–2连接桥

获得	编号	位置	名字
☐	045	Shell 2 Core, 1F	Phil A Marchant
☐	046	Shell 2 Core, 1F	Yuusuke Kitamura
☐	048	Shell 2 Core, 1F	Amir C Saya
☐	050	Shell 2 Core, 1F	Sverrir Fridriksson
☐	049	Shell 2 Core, 1F	Jeffrey Fong
☐	047	Shell 2 Core, 1F	Carlos C Cresswell
☐	042	KL connecting bridge	Kazuto Ikeda
☐	044	Strut L Sewage Treatment Facility	Thiago Monezi Pires de Avila
☐	043	Strut L Sewage Treatment Facility	Victor Melnik
☐	022	Strut E Parcel Room	Chad P Bala
☐	000	Arsenal Gear–Ascending Colon	Liquid Snake

Plant篇——Extreme难度

获得	编号	位置	名字
☐	001	Strut A roof	Makoto Shiragaki
☐	005	AB connecting bridge	Leevi Mursula
☐	004	AB connecting bridge	Ruben Alexander van Ophuizen
☐	010	Strut C Dining Hall	Yuta Shimizu
☐	009	Strut C Dining Hall	David Yu
☐	011	CD connecting bridge	Callum G Whiteburst
☐	013	Strut D Sediment Pool	Edward EVAns
☐	014	Strut D Sediment Pool	Sonny Skinner
☐	016	Strut D Sediment Pool	Mixalis Tsakiris
☐	015	Strut D Sediment Pool	Ryo Hanazawa
☐	017	DE connecting bridge	Wayne A Hindman II
☐	021	Strut E Parcel Room	Makoto Chiba
☐	020	Strut E Parcel Room	Kouji Yamashita
☐	022	Strut E Parcel Room	David Gomez
☐	019	Strut E Parcel Room	Mikko Pellervo Rebola
☐	024	Strut E heliport	Masayuki Yabuki
☐	026	Strut E heliport	Grant Drain
☐	025	Strut E heliport	Brendan Oconnor
☐	029	Strut F warehouse	Ikuo Uchiumi
☐	030	Strut F warehouse	Ai Shimamatsu
☐	027	Strut F warehouse	Yoshihiro Sakai
☐	028	Strut F warehouse	Greg T McDaniel
☐	032	FA connecting bridge	Artmed S Hernandez
☐	002	Strut A Pump Room	Richard W Hair Jr
☐	003	Strut A Pump Room	Spencer P Gallagher
☐	006	Strut B Transformer Room	Roy Grizzly
☐	007	Strut B Transformer Room	Murat Sahiner
☐	053	Strut E heliport	Peter Stillman
☐	018	DE connecting bridge	Zeeshan Raza
☐	012	CD connecting bridge	Matthew T Fenelon
☐	008	BC connecting bridge	Casey K Chan
☐	031	Strut F warehouse	Derek Faria
☐	033	Shell 1 Core, 1F	Rhys J Perkins
☐	035	Shell 1 Core, 1F	Takashi Saitou
☐	034	Shell 1 Core, 1F	Henry Van
☐	036	Shell 1 Core, 1F	Nichilas G Benson
☐	043	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Tooru Morita
☐	041	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Tony Pawlik
☐	040	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Chris S Austin
☐	042	Shell 1 Core, B2 Computer Room	Erik PO Appelblad
☐	037	Shell 1 Core, B1	Hongoh Yuki
☐	039	Shell 1 Core, B1	Roy PC Smillie
☐	038	Shell 1 Core, B1	Nicholas A Fuentes
☐	047	Shell 2 Core, 1F	Ryo Harada
☐	048	Shell 2 Core, 1F	Hugo L Vidal
☐	050	Shell 2 Core, 1F	Rick BigBan Laiso
☐	052	Shell 2 Core, 1F	Clayton R Worrell
☐	051	Shell 2 Core, 1F	Josh Garcia
☐	049	Shell 2 Core, 1F	Matthias Sauermann
☐	044	KL connecting bridge	John Guest Jr
☐	046	Strut L Sewage Treatment Facility	Lei Adnan
☐	047	Strut L Sewage Treatment Facility	Sunny Lee
☐	023	Strut E Parcel Room	Christopher R Martinez
☐	000	Arsenal Gear–Ascending Colon	Hideo Kojima

Tips 在标题画面按各个键和晃动摇杆会对背景画面有一定影响。

潜龙谍影3 食蛇者

系统介绍

操作

游戏操作

第三人称视角

左摇杆	控制人物移动，靠近墙壁时长推摇杆会贴墙
右摇杆	调整视角
↓	端枪/收枪
△	动作键，用来爬树、爬上障碍、开关柜子、抓住及悬挂在地形边缘等
□	使用已装备的武器、抬起倒地的敌人
○	拳脚攻击、使用CQC、当贴墙时可以敲墙
×	蹲下、趴下以及站起

跑动中×	翻滚，能翻过矮墙、窄沟等地形，并有击飞的攻击效果
L	按住L再推左摇杆为轻走，不会发出任何声音也不降低伪装率
R	按住切换为第一人称视角
START	打开游戏菜单（Survival Viewer）
SELECT	打开电台界面
触控屏	点触道具栏/武器栏为快速卸下、装备；长按为打开选择菜单

第一人称视角

左摇杆	移动视野
右摇杆	移动视野
↓	端枪/收枪
□	使用已装备的武器
○	拳脚攻击
×	蹲下、趴下以及站起

L	精确瞄准，按住L时摇杆移动视野的速度变慢，精度更高
R	松开切换回第三人称视角
背触板	左右拖动为左右移动身位，双手向下拖动为踮脚

潜入作战

本作同样强调潜入作战的玩法，和2代一样，被发现后会进入警报（Alert）状态，以及之后的回避（Evasion）和警戒（Caution）状态。本作中敌人的数量更多，不过由于有CQC这个强力系统在，难度并没有比2代高太多。由于本作回到了60年代，所以像是地图雷达这样的高科技产物是没有的，玩家无法直接看到周围的地形和敌人，菜单中的地图只有简单的地形图。虽然武器也比较丰富，但是很多武器的性能比不上2代的强。绝大部分武器都没有了红外线瞄准机能，玩家必须靠照门准星来三点一线地瞄准。武器的消音器会随着射击而磨损消耗，高难度下消音器数量很少，给潜入带来了不少难度。后期的火箭筒也没有了自动锁定功能，需要玩家自行瞄准并考虑提前量。

本作中敌人不但继承了2代的高AI以及行动规律（详见前文2代攻略中的敌兵AI部分），能力还比之前有了较强的增长。敌人的视野变远了许多，如果伪装度低的话，敌人在很远的地方就会看到玩家。敌人也能够听到角色的脚步声，从敌人身边跑过的话肯定会被发现，此外草丛的摩擦声、动物的叫声等声音也都会引发敌人的注意。攻击敌人的持武器的手能够让他无法攻击。如果被击中或是看到同伴被攻击，敌人一般会直接向HQ报警。在发现玩家后，敌人会有意识地与玩家保持距离并攻击，近身时还会使用匕首等近战攻击，想上前直接CQC的话有一定难度。

丛林求生

本作的大部分场景都是在丛林中，和之前几作“工整”的人工环境不同，丛林中场景一般都很不规则，一些路径也会显得比较隐蔽，某些树、山洞等也能形成一些捷径。由于场景的不规则，固定视角可能就会有很大的问题，好在本作中提供了自由调整视角的选项。在OPTIONS菜单中有一项“Camera Mode”，将其改为“3RD Person View”后，玩家就可以随时用右摇杆调整视角了，左摇杆移动同时用右摇杆四周观察的操作对游戏帮助很大。

在一些地形有半个身高左右落差的台阶，按△键可以直接攀上。面对有藤的树按△键可以爬上树。在树枝以及一些台子的边缘，按△键可以吊在上面，这时仍然可以切至第一人称视角，也可以使用手枪等轻型武器。在接近墙壁等边缘时，向相应方向推左摇杆不放可以贴墙，本作中贴墙的速度快了不少，能贴的位置也非常多，像是树干、石头等位置都可以贴，贴墙后视角会转为特定的贴墙视角，用右摇杆可以观察周围的环境，按○键还可以敲墙引起敌人注意。

▲本作中依然有墙角视点的设定，不过在能自由调整视角的情况下就显得没那么实用了。

游戏过程中，Snake的体力（stamina）会缓慢下降，体力条显示在生命条下方，分为4段。体力低时，Snake的状态就比较差，会出现瞄准时手会抖得厉害、生命回复速度变慢、氧气、握力少等问题。吃各种食物可以回复体力，由于是在丛林中，所以食物的来源相当广泛，树上的野果、地上的野兔、蛇、老鼠甚至蝙蝠、青蛙都可以吃。饿的时候可以“就地取材”找一些食物，保持满体力状态对攻关很有帮助。装备武器直接攻击各种动植物可以将其变成食物携带，不过带的时间长了食物会变质，其图标上会有苍蝇标志，这样的食物吃了会得病。用麻醉武器攻击小型动物则可以将其活捉，活捉的食物就没有变质的危险了。不同的食物味道不同，味道好的食物回复的体力量比较多。有趣的是，即使是难吃的食物，只要吃的多了Snake也会觉得好吃起来，回复的体力也会变得略多。

在受到敌人攻击等情况下，会扣除生命值，生命值会以一定的速度自然回复（体力值较高时），LF MED也能瞬间回复一定量的生命值。除此之外，Snake还会受伤，受伤时生命条中会有一段红色部分，表示这段已损失的血量无法回复。选择CURE菜单可以为Snake疗伤，治好之后红色的部分就会消除。不同的伤势需要用不同的药品来治疗，下面就列出常见伤的治疗用品。

▼CURE菜单中会显示出Snake所负的伤和治疗方法。

疗伤方法

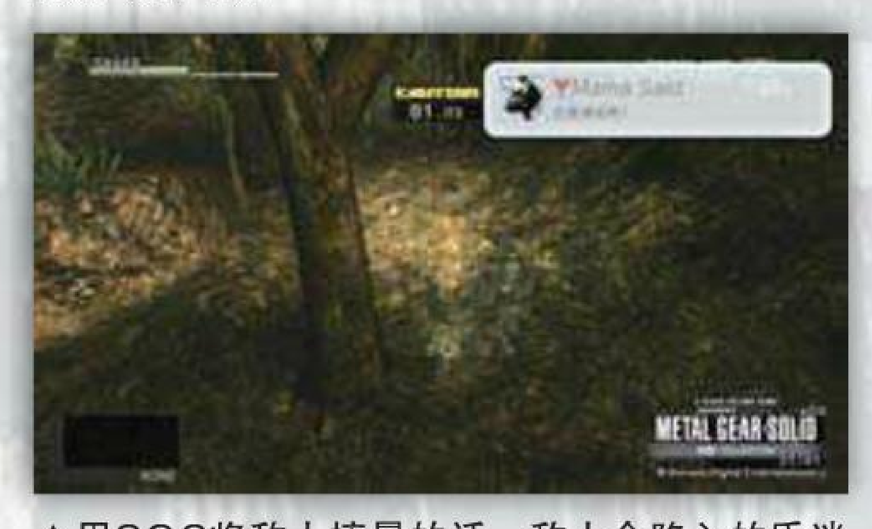
伤势	治疗用品
Gunshot Wound	Surivival Knife、Disinfectant、Styptic、Bandage
Leeches	Cigar
Broken Bone	Splint、Bandage
Cut	Disinfectiant、Styptic、Suture Kit、Bandage
Burn	Ointment、Bandage
Venom	Serum
Poisioning	Antidote
Colds	Cold Medicine
Leech	Cigar

Tips 呼叫Para-Medic时她会介绍各种食物，每次介绍后Snake都要问这食物味道如何，其中有很多有趣的对话。

随着剧情的发展，Snake可以通过电台（Radio）和后方的支援队伍进行联系，一些剧情的交代也通过电台完成。按SELECT打开电台菜单后，玩家可以按方向键左、右来调节频率，或按下展开频率列表来直接呼叫。电台中的对话非常丰富，对玩家的攻关也有不少帮助：和Zero对话能够得到游戏流程的提示，如该去哪里、战斗的打法等；Para-Medic会提供关于健康方面的建议，还会向Snake介绍各种动植物，同时还有一个存盘频率也是她负责；呼叫Sigint能够听到对当前装备的武器、道具、迷彩的介绍；另外The Boss、EVA等也能在流程的一些时候通话。如果不想逐句听他们说话，也可以按住△键不放快速跳过。除了这些人物之外，还有一些隐藏的频道，比如听歌回复生命、要求火力支援、关闭敌人的报警、打开某些特定的门等，这些内容能够通过CQC威胁敌人得知。

CQC

CQC全称为Close Quarters Combat，是一种近距离的格斗术。近身战斗在本作中得到了很大地加强，连按○键（游戏中称之为CQC键）两拳一脚的攻击出招速度很快，脚踢的攻击还能踢中倒地的敌人，可以把晕倒或睡着的敌人踢醒。装备重型武器时○键变成重攻击，一击就能把敌人打飞，不过出招和收招也比较慢。在空手或装备可以CQC的武器（武器栏有CQC标志）贴近敌人时长按○键即可发动更强力的攻击。CQC的发动分为两种，如果按○键时推动左摇杆，Snake会直接将敌兵摔在地上使其昏迷；如果未推动摇杆并按住○键不放的话，Snake会抓住并挟持敌人，只要按住○键不放再推左摇杆，就可以挟持敌人移动，其他敌人可能会顾忌伤及同伴而降低攻击的频率，玩家这时还可以按R键切至第一人称视角瞄准并射击。挟持敌人时，连续按○键可以进行扼喉，可以将敌人扼晕或扼死；推左摇杆、松开○键再按○键能将敌人放倒但不摔晕，这时举枪可以威胁住敌人；按住背触板可以逼问敌人，可以听到诸如军火库位置、各种电台等信息；划动背触板则会直接将敌人割喉。



▲用CQC将敌人摔晕的话，敌人会陷入的昏迷状态，持续时间比普通的昏迷要长很多。

CQC操作图

接近敌人→连续按○键[拳脚连击]
　└→左摇杆+长按○键[直接将敌人摔晕]
　└→按住○键[挟持住敌人]→连按○键[扼喉]→对晕厥的敌人继续按○键[扼死]
　　　　└→按住背触板[逼问]
　　　　└→划动背触板[割喉]
　　　　└→推左摇杆[挟持敌人移动]→按R键[切至第一人称视角（可用武器攻击）]
　　　　└→推左摇杆并按○键[将敌人推倒]→按□键[威胁住敌人]

武器道具

除了食物之外，游戏流程中也能够获得各种各样的武器和道具。屏幕左下角和右下角分别是道具栏和武器栏，操作和2代相同。在武器菜单中选择到有消声器的武器时，按↑键可以为其装上或卸下消声器；一些突击步枪类武器还可以按↓键调整单发、三连发以及连发的射击模式。枪械类武器在装备时按↓键能够举枪，再按□键时才会开火，一些武器在第一人称视角下按↑键还会进入精确瞄准模式，对于AK等枪械是很常用的操作。很多枪械在面对敌人所在方向时有一定的自动瞄准能力。本作中获得的道具并非直接携带在身上，而是在备用背包（Backpack）中，要使用时先要进入背包菜单，将武器或物品携带在身上。要注意的是，身上只能携带武器和道具各8种，而且武器和道具都有重量，会影响体力消耗的速度，身上携带太多重家伙就会饿的快。在备用背包中还可以将各种食物、捉到的活物装备在武器栏中，扔出去可以吸引敌人的注意力，扔出活物还能吓到或咬到敌人。下面介绍各种武器和道具的用法，非致命武器都在介绍中注明了“麻醉”等。

武器介绍

名称	介绍
KNIFE	连续按□键可以使出连续攻击，划动背触板为突刺
FORK	与刀的操作相同，用叉子攻击到食物的话会直接吃掉，要注意的是这样不算收集到该食物
TORCH	火把，按□键可以点燃/熄灭，点亮时会大幅降低隐蔽率，但是可以照亮周围的环境，按○键挥舞能够有一定的攻击力
CIG SPRAY	按□键吹出带有麻醉效果的喷雾，此武器可以在穿伪装类衣服、无法使用其他武器时使用
HANDKER	按□键挥动手帕会撒出麻醉药，将附近的敌人昏迷，如果连续使用的话Snake也会中招，可在伪装时使用
GRENADE	手雷，按住□键为蓄力，松开为投掷，投掷的距离与按的时间相关
CHAFF G	干扰手雷，操作同手雷，非致命武器，能够干扰电子设备
SMOKE G	烟雾手雷，操作同手雷，非致命武器，产生的烟雾能一定程度阻挡敌人的视线，并且能呛到敌人
STUN G	震撼手雷，操作同手雷，非致命武器，离爆炸点近的敌人会被击昏，稍远的敌人会目眩
WP G	燃烧手雷，操作同手雷，爆炸产生的火焰会在地上燃烧一段时间
MAGAZINE	空弹夹，操作同手雷，扔出去可以吸引敌人的注意力
TNT	炸药，按□键安装，可以在贴墙时装在墙上，按○为引爆
C3	剧情中的炸药，按□键安装
CLAYMORE	地雷，按□键安放，有人进入地雷前方范围时会引爆，匍匐移动到地雷上可以安全回收
BOOK	美女杂志，按□键安放，能够吸引敌人的注意力
MOUSETRAP	捕鼠夹，按□键安放，过一段时间或切场景回来可以活捉一些小动物，匍匐移动到上面可以回收
MIC	可以听到细小声音的指向性麦克风，装备后进入第一人称视角
M1911A1	自动手枪，有消音器
SAA	左轮手枪，通关后获得，威力大但是射击、装填时间都较长，子弹可以在场景中反弹；第一人称视角下，不举枪推右摇杆可以耍枪
Mk22	麻醉手枪，每打一枪需要手动拉枪栓所以无法连发，有消音器
EZGUN	红外瞄准的无声麻醉手枪，非自动，子弹无限，装备时隐蔽率固定为80%，体力也会快速回复；Very Easy难度下初期持有，其他难度中需在通关后获得头衔Markhor后获得
M37	霰弹枪，射程短但威力大
AK-47	突击步枪，可以切换射击模式
M63	轻机枪，装弹量极大，可以切换射击模式
PATRIOT	自动步枪，子弹无限，通关后获得
XM16E1	自动步枪，有消音器，可以切换射击模式
SCORPION	冲锋枪，可以切换射击模式
SVD	狙击步枪，装备时固定为第一人称视角，无法移动，按R键瞄准，装备时按△键可以切换瞄准镜放大倍率，连按□键可连续射击
MOSIN N	麻醉狙击步枪，操作同SVD，只是无法连发
RPG-7	火箭筒，装备时固定为第一人称视角，无法移动，按R键瞄准，发射后重新装填的时间非常久

▲本作的麻醉枪回归了照门准星敌人三点一线的传统瞄准方式，不像2代中红外瞄准那么便利了。

道具介绍

名称	介绍
LF MED	直接使用可以回复生命值，装备在道具栏时受到致死伤害会自动使用。
F.DEATH.P	使用后处于假死状态，可以骗过敌人。大部分BOSS都也会被骗到，从而制造出攻击的机会。注意在假死的Continue界面停留时间过长会变成真死。
REVIVAL.P	在使用假死药后的Continue界面使用，从假死状态中复活。
PENTAZEMIN	镇静剂，使用可暂时缓解瞄准时手的抖动。
BUG JUICE	防虫喷剂，用在身上可以暂时防止蜜蜂、水蛭等虫类的骚扰。
CIGAR	装备时不断消耗生命值，有一定的驱虫作用。
SCOPE	按△/□键拉近/拉远镜头。耗电。
THERM G	热感应仪，装备后画面会显示物体的温度，温度越高的地方越亮。耗电。
NVG	夜视仪，装备后可以在黑暗处看得见。耗电。
CAMERA	按△/□键拉近/拉远镜头，按键拍照。耗电。
AP SENSOR	周围有敌人时会发出音效，声音越急促说明离敌人越近。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

Tips 游戏中有很多行为会引发GAME OVER，如向Sokolov的房间里扔手雷、打死Ocelot、打死EVA等。

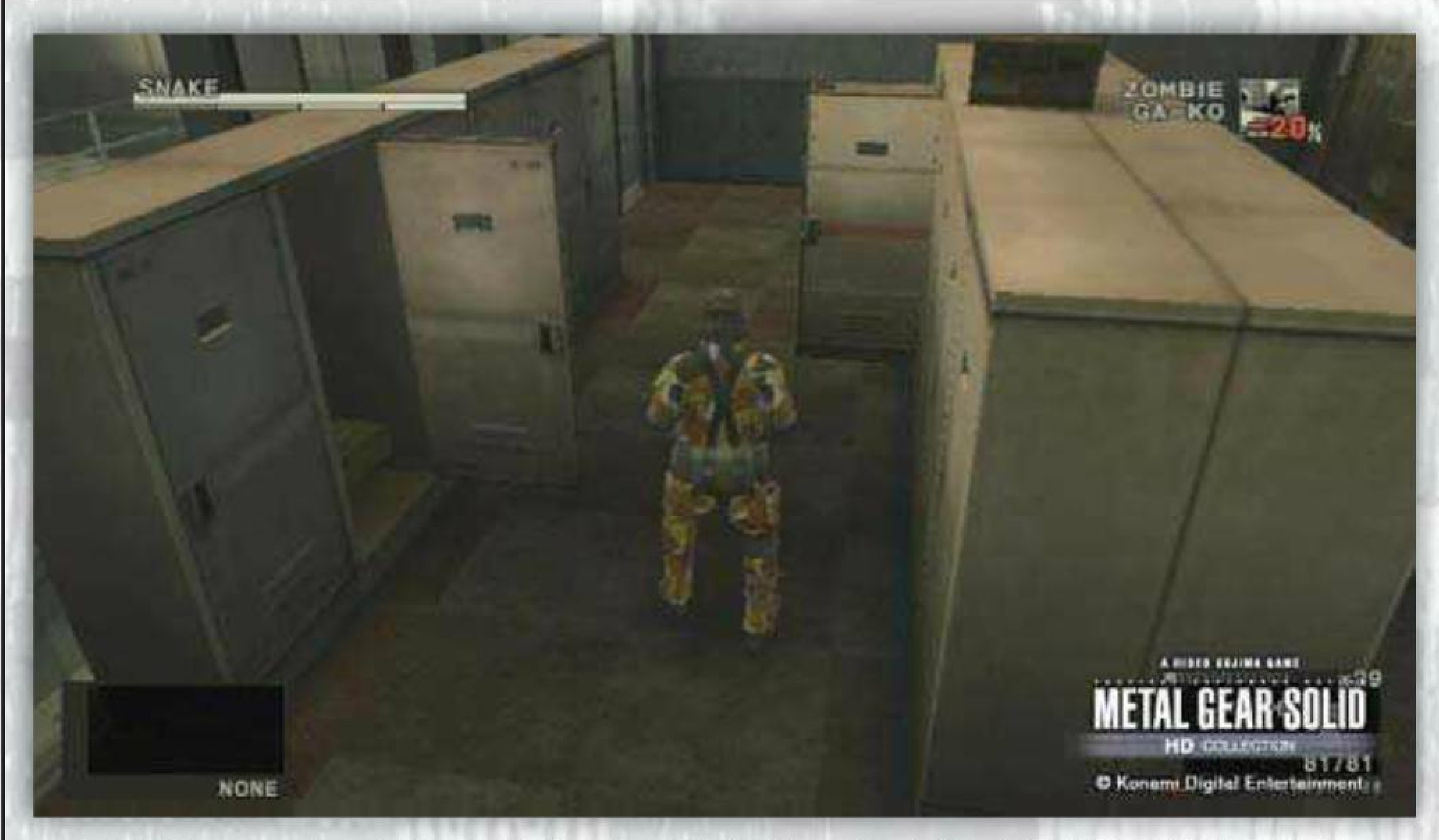
名称	介绍
MINE D	附近有地雷时会发出音效，离地雷越近声音越急促，本作中地上的地雷可以直接用肉眼看到。耗电
MOTION D	在雷达中显示周围所有活动的物体，各种小动物和敌兵均显示为同样的点。耗电
SONAR	装备后点击触控屏可以发出声波，显示周围的物体，但声音会被敌兵听见。耗电
STEALTH	隐形迷彩，穿上后不会被敌人看见。0警报通关或收集全部青蛙后获得
CROC CAP	鳄鱼帽子，在草丛或是浅水域可以伪装鳄鱼吓唬敌人
C BOX A	传统的纸箱系列，装备上之后Snake会躲在纸箱里，走路也会顶着纸箱，静止不动的话敌人很可能会忽视。被敌人发现时敌人会过来掀开纸箱，在掀开的一刹那移动到敌人背后可以不被直接发现。Box A和Box B分别对应Weapon Lad: Easy Wing和Weapon Lad: Hanger，来到Groznyj Grad Northwest后这里有辆卡车，爬上车并装备纸箱会被小兵运到相应的位置
C BOX B	
C BOX C	

迷彩系统

利用迷彩服和面部迷彩涂装来进行隐蔽是本作中加入的一个游戏要素。屏幕的右上角有一个百分数显示了当前的隐蔽率，这代表了玩家融入周围环境的程度，隐蔽率越高，敌人越难发现玩家。达到90%以上隐蔽率的话，即使在敌人眼前敌人也不一定能发现；而在低隐蔽率的状态下，离得很远都会被敌人看到。静止不动、趴下、贴墙等行为能增加隐蔽率，跑动等动作则会降低隐蔽率。玩家迷彩服、面部迷彩的色彩、花纹与周围的环境越接近，隐蔽率就越高；反之隐蔽率就很低，甚至降到负数，所以迷彩服和面部迷彩是影响隐蔽率很大的因素。除了提供隐蔽之外，部分迷彩服还提供了特殊效果。下面按流程顺序列出所有的迷彩服和面部迷彩获得方法和功能介绍。

迷彩服与面部迷彩一览

迷彩服	类型	获得方法和特殊作用
Naked	迷彩服	初期持有
Olive Drab	迷彩服	初期持有
Tiger Stripe	迷彩服	初期持有
Leaf	迷彩服	初期持有
Tree Bark	迷彩服	初期持有
Squares	迷彩服	初期持有
Black	迷彩服	初期持有
No Paint	面部迷彩	初期持有
Black	面部迷彩	初期持有
Splitter	面部迷彩	初期持有
Woodland	面部迷彩	初期持有
Mask	面部迷彩	初期持有，和Officer服装一起装备可以在要塞中伪装成敌军官
Raindrop	迷彩服	食蛇者行动开始后，Dolinvodno吊桥北侧下面的山洞中
Scientist	迷彩服	剧情获得，不使用面部迷彩可伪装成研究员
Zombie	面部迷彩	Rassvet，与EVA过夜的房间外面北侧
GA–KO	迷彩服	Chyornyj Prud东北侧出口处的水下。穿上之后进出游戏菜单可以听到场景中未收集的青蛙的叫声
Choco Chip	迷彩服	Bolshaya Past South，西北出口附近的一个树桩里。或在Graniny Gorki Lab 2F的阳台上
Splitter	迷彩服	Bolshaya Past South沼泽地旁边的台子可以趴上去，贴墙移动到另一边可发现。或在Krasnogorje Mountaintop入口附近找到
Water	迷彩服	Bolshaya Past Base中的房子顶上，在房子周围可以找到梯子
Snow	面部迷彩	Bolshaya Past Base主建筑物东南侧的战壕中
Animal	迷彩服	以削减体力的方式战胜Ocelot，穿上后瞄准时手不会抖，使用狙击枪时很有用
Snow	迷彩服	Chyornaya Peschera Cave，这里有一个岔路，从右边走可以找到迷彩
Hornet Stripe	迷彩服	以削减体力的方式战胜The Pain，穿上后不会被虫类骚扰，场景中有蜜蜂的话还会保护Snake
Desert	面部迷彩	Ponizovje Warehouse，在红色门附近的走廊中。
Oyama	面部迷彩	Graniny Gorki Lab 1F中心庭院里一个趴下才能进入的通道中。
Fly	迷彩服	Graniny Gorky Lab二楼厕所里，有一个打不开的单间门可以用拳脚打坏，迷彩就在里面。穿上后身上会发出臭味，小兵不愿接近
Spider	迷彩服	以削减体力的方式战胜The Fear，无论在任何环境中都会大幅提高隐蔽率，但是体力消耗速度极快
Water	面部迷彩	击败The Fear后回到Ponizovje South，道具在河的最南端山洞的洞口
Moss	迷彩服	在与The End的战斗中，潜行到他背后威胁他，并用枪指他的头，重复3次他就会交出迷彩。在青苔类地表上能达到100%的隐蔽率，在有阳光的地方能进行光合作用回复体力
Officer	迷彩服	剧情获得，和Mask一起装备可以在要塞中伪装成敌军官
Fire	迷彩服	以削减体力的方式战胜The Fury，穿上后能减少火焰以及部分爆炸的伤害
Spirit	迷彩服	在The Sorrow的场景中避开敌兵鬼魂和The Sorrow的攻击，一直走到河的尽头看到他的尸体，这时会被The Sorrow秒杀，之后即可获得其迷彩。穿上后无脚步声，CQC敌人后扼吼能够回复体力，割喉能回复生命
Kabuki	面部迷彩	Tikhorgornyj，与EVA见面的过场之后回到瀑布前的水潭里可以找到
Sneaking	迷彩服	第二次来到Groznyj Grad Weapons Lab：East Wing，也就是回来安放C3炸药时，在二楼原本放Raidenovich的柜子里。能够降低体力消耗，并且降低受到的伤害
Maintenance	迷彩服	地点时机同上，就在放Sneaking Suit对面的一排柜子之中。不用面部迷彩的话能伪装成工人
Cold War	迷彩服	以削减体力的方式战胜Volgin，穿上后正面面对敌人会让敌人迟疑而不攻击
Snake	迷彩服	以削减体力的方式战胜The Boss，在任何环境下都有较高的隐蔽率
Infinity	面部迷彩	活捉土之子通关或0杀人后获得，提供所有武器的无限弹药
Green	面部迷彩	在开始游戏时选择喜欢MGS3或是通关后获得，提供无限握力
Brown	面部迷彩	在开始游戏时选择喜欢MGS3或是通关后获得，提供无限氧气
国旗系列	面部迷彩	在开始游戏时选择喜欢MGS3或是通关后获得，各种国旗面部迷彩，无特殊作用
Tuxedo	迷彩服	通关后获得，原本能使用CQC的武器也无法使用CQC
Flecktarn	迷彩服	在开始游戏时选择喜欢MGS3或是通关后获得，穿上后电池电量无限
DPM	迷彩服	在开始游戏时选择喜欢MGS3或是通关后获得，穿上后生命值自然回复速度加倍
Desert Tiger	迷彩服	在开始游戏时选择喜欢MGS3或是通关后获得，穿上后枪械的消音器不会消耗
Auscam	迷彩服	在开始游戏时选择喜欢MGS3或是通关后获得，受到的伤害降为2/3
下载系列	迷彩服	通关后获得，原本是PS2版中需要下载的各种迷彩服。获得后在选择迷彩时多出一页的迷彩服，其中Grenade能让所有手雷数量无限，Mummy能够降低伤害并且不会负伤，其他迷彩均无特殊作用



▲回到Weapons Lab安装C3炸药时可以先来拿这两件服装，能够对后面的流程提供不少帮助。

流程要点

游戏的流程不算很长，完整游戏时过场和对话占了大部分时间，跳过过场纯进行流程的话大概两三个小时就能通关。由于游戏的剧情很早就公开，很多玩家已经烂熟于心了，这里的攻略只涉及流程中需要注意的地方和BOSS打法，不涉及剧情。开始游戏时可以选择难度，之后还会让玩家选择喜欢的作品，选择不同的作品影响不大，不过选择MGS3的话会有几种很实用的迷彩。这里的攻略以Extreme难度0警报0杀人为基础，低难度中同样适用。流程中不触发Alert警报，只使用非杀伤性攻击，如麻醉手枪M22、麻醉狙击枪Mosin N、眩晕手雷Stun G和CQC等。如果不介意被发现和杀人的话，能够降低一些攻关的难度。和前作相同，通关之后，系统会根据玩家被发现的次数、耗费时间、杀人数等等各种要素来为玩家作出评价，不同的评价还可以获得不同的头衔。

Tips 在离开Granin的房间后，在门口乱跑或敲门能听到他骂人。用麦克风偷听的话可以听到他有趣的自言自语。

Virtuous Mission

Snake降落时背包挂在了树枝上，从初始地点右侧的小道能够捡到LF MED，跳下小坡后在树前按△键能够爬上树，来到背包上方后按×键可以翻下树枝取得背包。剧情过后向北走，穿过一条小道来到一片沼泽地，站在沼泽里会逐渐下沉，不要在这里久留。场景中的鳄鱼攻击力很强，最好不要招惹。继续前进会遇到敌人的巡逻兵，换上合适的迷彩后在草丛中可以远远地用麻醉枪放倒他们，这里有一条向东的小路，末端有狙击枪SVD。在吊桥前的动画中可以看到附近有一个蜂窝，隐蔽在草丛中将其打掉，愤怒的蜜蜂会把场景中的敌人都赶走，在他们还没回来之前抓紧时间通过吊桥。过吊桥时，吊桥会左右摇晃，如果不慎落下的话Snake会自动抓住吊桥的边缘，按△键可以爬上来，不过爬上来之后记得调整好视角。吊桥北侧下方有一个山洞，可以拿到XM16E1。继续向北前进来到废弃的工厂，这里的敌兵数量不少，由于在建筑中时伪装度会比较低，所以建议先在远处观察敌人的位置，用麻醉枪解决一些位置比较偏的敌人，剩下的就可以跑过去一路CQC解决了。Sokolov被关押在废墟东北角的一个小房间里，进入房间后会发生大段剧情，之后回到吊桥的场景再次发生剧情，Snake身受重伤，这里需要用医疗界面来自我治疗，完成治疗之后贞洁任务即告结束。

▲这里如果被敌人发现，进入报警状态的话就无法进入房间，好在房间门口的箱子与墙之间有一个小缝隙，藏在里面基本能够安全地度过报警状态。

Operation Snake Eater

女间谍EVA

再次进入丛林，遇到The Boss的爱马之后她本人也会出现，Snake的武装被她解除。由于The Boss打爆飞机引来了敌兵并且进入了戒备状态，玩家可以躲在飞机对面的山石后，等敌兵查看残骸时溜走。这里就是之前贞洁任务时的地图，我们的目的仍是前往之前关押Sokolov的小房间。好在这次工厂中没有敌兵，玩家可以仔细搜索一下这里，可以获得AK-47等各种道具。进入小屋之前可以捡到MINE D，屋中柜子里的THERM G一定记得拿。出房间后就会发生剧情，和美女EVA相遇。剧情过后是游戏中的第一场BOSS战。

BOSS战 山猫部队

这场BOSS战要对付山猫部队的士兵，战斗中一直强制处于回避状态，如果被敌人直接看到则会进入警报，必须将他们全部击倒才能继续前进，无论是杀掉、打昏或是麻醉都可以。这里一共有10名敌人，初始所在的房间门口有4人，他们会强行破门进入。房间东侧外围有2人，从窗户可以看到，但是他们也会看到窗户里面。房间的房顶上还有1名手持狙击枪的敌人，近身时他会改用手枪攻击。工厂废墟的东南边、西南边和西侧道路处也各有1名敌人。大部分敌人使用冲锋枪和霰弹枪，还会扔手雷，硬冲的话不容易战胜，这里依然可以采用潜入战术，在不被敌人发现的情况下消灭他们。战斗开始时，玩家

■敌人的初期位置

可以站在身后的床上看向窗外，用MK22射击外面的两名敌人，由于麻醉枪的子弹击中任何部位最终都会起效，所以各打一枪即可。这时立刻趴下躲在床下面并准备好眩晕手雷，在门被打开的时候向外扔一到两颗，可以将门口的四名敌人全都炸晕。这时出门绕到房间西侧再向北走一些，稍等一下就能看到房顶上的敌人，开枪麻醉之后就只剩下外围的三名敌人了，调整好迷彩服，在远处放冷枪即可。为了不引发敌人的注意，这一战建议全程使用消声器。

山猫小队

击败山猫部队后，东北侧的被EVA撞开，这里也能找到BUG JUICE。出门来到一片水塘，在水面上按×键可以潜入水中，在水中时可以用左摇杆调整面对的方向，按×或○键是朝面对的方向游，按△键则是向水面上浮。这里的水中有水蛭，游泳时听到“哧”的音效就是被水蛭咬到了，体力会快速下降，在CURE菜单中用雪茄（CIGAR）可以将其烫掉。这里向北走有东西两个出口，不过到达的都是同一个场景：Bolshaya Past South。这个场景可谓是机关重重。场景中有很多电网，用致命武器射击电网附近的控制板能使其断电，从电网的破碎处可以爬过电网，爬树从树枝上走也能越过电网。一些地方设有地雷，用THERM G可以清楚地看到，匍匐前进至地雷上不会引爆，反而能收归己用，如果打爆或踩到地雷就会引发警报。这里会遇到敌人的军犬，扔一些东西给它吃它就会乖乖睡觉了，或者直接用M1911将其射杀。用THERM G还能看到一些绳索机关，如果碰到绳子的话就会引发机关，有的机关会发出响声导致警报，有的则会直接攻击Snake。通过这里后来到一个敌人的基地，这里的建筑物中有很多道具，场景东北角还有一个库房。对道具没兴趣的话可以从西侧直接跑过去，路上遇到的敌人可以直接CQC伺候，之后就是和Ocelot的BOSS战。

▲从西侧出口的树上可以顺绳索来到一个小半岛上，这里能找到有趣的鳄鱼帽子。

BOSS战 Ocelot

战斗的整个场地被中央的一道峡谷分开，Snake和Ocelot各在一边。Ocelot这次装备了两支左轮手枪，他会在场地中来回跑动，寻找掩体躲避，并不时跳出来射击，偶尔也会边跑边射击。前半段玩家只要躲在这一侧的树木、山石等掩体后就不会被他打中，但是当他的生命或体力降过一半之后会开始发射有反弹效果的子弹，由于他不需视野默认知道玩家的位置，即使躲在掩体后也难免中弹，想要不被打死就要快速打败他。Ocelot移动的速度比较快，不过他从掩体后面探头射击时会先花一点时间瞄准，玩家可以先判断他的位置，然后利用他瞄准的时间打他一枪，攻击之后立刻躲好，因为他在中枪后会有一小段无敌时间，连续攻击对他没用，而且他有时会直接原地反击一枪。他躲起来时用眩晕手雷可以扔到掩体之后，炸到他能造成很大伤害。这里和之后的BOSS战中，玩家都可以将枪械上的消声器拆下来打，这样能节省消声器的磨损，反正BOSS战中不必担心枪声的问题。

除了抓他攻击空隙之外，玩家有很多安全的攻击机会：玩家第一次打中Ocelot时，后方山猫部队的小兵会进行援护射击，Ocelot会训斥他们干扰单挑，这时他有很大的破绽。Ocelot第一次打空一支枪和两支枪都打空时会有一小段过场，玩家可以按×键跳过动画，但他仍然会在原地做动作，可以稳稳地瞄准打一枪头。Ocelot一侧的树上有3个蜂窝，把蜂窝打下来后他就会耍枪来赶蜜蜂，趁这个时候也能打上一枪。不过要小心，使用过这招之后他也会反过来用这一侧的蜂窝来对付玩家。Snake这一侧的场地两端分别有一条毒蛇，稍不注意会被它们咬到，用麻醉枪活捉扔到Ocelot那边也能让他露出破绽，射击Ocelot一侧的山羊也能创造机会。在战斗中如果打头时瞄高了会打掉他的帽子，在他捡帽子的时候也可以打上一枪。最有趣的是，装备手枪站在靠近对面的空地上时，Ocelot会和玩家进行拔枪对决，按×键跳过动画后也能趁机给他一枪。另外，用致命武器击败Ocelot不算杀人（因为剧情里他没死），但是无法得到他的迷彩。

Tips 带着面具呼叫别人或发展一些流程会遇到很多搞笑的桥段。

Graniny Gorki研究所

战胜Ocelot之后掉入一个山洞中，这里光线非常暗，但是地图可以正常使用，玩家可以查看地图来寻找道路。这里可以找到火把和夜视仪（NVG），这样就不怕黑暗了。切换一次场景之后仍是洞穴地形，在入口处的岔道选择右边可以找到M37霰弹枪，这把枪是等下BOSS战必备的武器，务必拿到。向前走来到水边即进入BOSS战。

BOSS战 *The Pain*

这一战的场地比较特别，整个场景基本都是水，水中有两个可以登上的小平台，其中一个会刷新AK的子弹，另一个会刷新MK22和M37子弹，在第二个台子附近活动就不用担心子弹不够的问题了。The Pain能够操控黄蜂，既是攻击方式也是防御手段，不过黄蜂不能游泳，所以潜入水下能化解大部分黄蜂攻击的招术。他身上平时都被黄蜂所包裹，普通枪械打上去没有效果，只有爆炸性的攻击能起到驱散蜂群的作用，如手雷的爆炸和M37的轰击（注意这两者都不能在水中使用），Extreme难度下M37要打4枪才能将蜂群全部轰散，之后就是短暂的攻击机会。每次机会可以用麻醉枪打3枪，但是由于BOSS会乱动所以瞄头可能有难度，需要多练习。

The Pain的攻击手段不少，但是威胁都不算大。他会向玩家扔出几个小瓶子，在玩家身上沾上黄色的挥发性物质，之后就会有小股的蜂群攻击玩家，跳进水里或者换迷彩服能够清除掉这些东西，蜂群也可以用枪射击来驱散。当他喊大“Tommy Gun”时会让蜜蜂运来一把汤普森冲锋枪，并朝玩家的位置射击，每次攻击会进行两轮射击，玩家躲在平台后方他就打不到。他叫“Grenade”时会高举手雷，之后蜂群聚集在手雷上形成一个球，慢慢飞向玩家所在的位置。这个“蜂球”可以用M37打掉，如果动作够快的话手雷会掉在他脚下，一次爆炸就能驱散蜂群形成攻击机会。如果没打掉的话可以看准手雷的落点迅速远离。The Pain偶尔会发射多重手雷，想要全部打掉有一定难度，跳下水尽量远离即可，手雷在水中的威力会降低。利用蜂群，The Pain还能创造出自己的分身或是瞬移到玩家所在位置，这两招他很少用。分身时玩家可以仔细观察哪个是真身并直接攻击，如果打错的话会遭到多重手雷的反击。瞬移的招术比较难躲避，看见他消失的话就赶紧跳下水即可。BOSS还有两个使用蜂群限制玩家的招术，一是让大量黄蜂在Snake头部飞舞阻挡视线，跳进水里或挥舞火把、匕首都能将其驱散；另一招是让大量黄蜂包围Snake的全身，这时无法作出任何动作，玩家可以通过连打按键来解除。最后，当The Pain的生命或体力降到一半以下时会有一段过场，之后他就会使用子弹蜂（Bullet Bee），子弹蜂飞行速度很快，如果击中Snake的话还会让他负伤，需要使用Surivival Knife、Disinfectant和Styptic来治疗。不过和其他蜂类攻击一样，躲在水里就可以无视了。

在战斗中穿白色系的迷彩能够稍稍降低蜜蜂攻击Snake的频率，使用BUG JUICE也有少许效果。如果食物中有蜂巢的话可以扔到BOSS所在的平台，也能吸收部分黄蜂的攻击，而且在战斗结束后会变成无比美味的“痛苦蜂巢”（Hive of Pain Hornets，不计入食物收集）。另外，从水中爬上台子的动作过程中玩家是无敌的，可以用来躲一些攻击。

▲The Pain的迷彩在他所在的台子上，需要从出口处的小道来到一个平台上，再通过翻滚来到迷彩处。

击败The Pain之后终于走出了山洞，这里的地上有一种红色有毒的小青蛙（FROG C，Poison Dart Frog），强烈推荐几只带在身上供之后的BOSS战使用。来到一条水路后可以发现天上有敌人的单人飞行器在侦查，这里即使潜在水下也提高不了伪装率，不想慢慢挪动的话可以用麻醉枪把他们打下来，这样并不会计入杀人数。前方的岔路可以先走左边补充一些弹药，还能找到狙击枪SVD，再来到右边进行剧情。仓库中红色的门目前无法打开，玩家要上楼梯后从顶层的门离开。经过一片满地陷阱机关的丛林之后来到研究所，从最西侧电网的缺口处可以爬进内测，再来到建筑东边。这里有一扇打不开的门，背靠门按○键敲几下就会有个小兵从内侧来开门。放倒内部的几名敌人之后进入研究所。

在研究所里可以去掉面部迷彩并换上“Scientist”制服伪装成这里的研究者，虽然这套衣服会让玩家无法使用普通的武器和CQC，但是只要不作出奇怪的动作就不会被敌兵识破，其他研究员在近距离能够识破玩家的伪装，但是只要远离或是背对他们就不会出问题。这里的地形比较复杂，有很多可收集的道具，包括两个MK22的消声器。来到B1 West后可以在入口处的办公室里找到Cig Spray，这种伪装成香烟的麻醉剂虽然射程相当短，但是能在穿伪装服的状态下使用，用这件武器麻醉工作间里的研究员，就能顺利进入最里面的办公室展开剧情。剧情过后拿到钥匙卡，现在可以打开仓库中的红色门了，原路返回的路上会遭遇另一场BOSS战——The Fear。

BOSS战 *The Fear*

The Fear的攻击手段非常简单，其主要攻击手段是发射弩箭，他无需视野默认知道玩家所在的位置，单发的射击与火焰箭躲在树后即可，从天而降的连发弩箭要不停移动，能爆炸的弩箭需远离其落点才能避免受伤。被弩箭射中后会受箭伤且中毒，前者需要用Surivival Knife、Disinfectant和Styptic来治疗，后者只需使用Serum即可。他在移动的时候带有冲撞效果，在地上时如果玩家离他太近，他也会用拳脚攻击，只要不站在他的移动路线上就不用考虑这两种攻击。

这一战的困难之处在于The Fear穿着的迷彩服效果近乎透明，不仔细看非常难发现，加上他会在树林中辗转腾挪，只有在攻击的时候才会停下来，用肉眼很难捕获。好在戴上THERM G就能很容易看到他的位置。The Fear的迷彩会让他的体力迅速消耗，当掉到一半时迷彩会失效，他也会开始寻觅食物。如果玩家把食物扔在地上，他就会下树跑过来吃；地上没东西的话他会攻击场景中的水果、野兔等食物，然后过去吃，这个过程也是攻击他的好时机。吃到东西的话The Fear就会回复大量体力，用麻醉枪打时一定不要让他吃到普通的食物，之前准备的毒蛙（其他腐烂的食物或是毒物也可以）在这里就派上了用场：在The Fear还没自行打猎之前把毒蛙扔到地上，他会主动过来吃，期间可以给他来上几枪。吃了有毒的东西之后他会中毒掉血，还会把食物吐出来损失大量体力，这期间再扔毒物的话他还会继续吃，几次循环就能打倒他。如果毒蛙不够的话在场地中能找到一些，这里的毒蘑菇，以及各种腐烂的食物也有同样的功效。

这个BOSS还有一个很奇特的设定：当他被震撼手雷闪晕的时候，使用致命武器攻击他会削减他的体力，找机会把他闪晕然后摸出把冲锋枪出来一阵乱射能把他直接打败……

▲使用THERM G后很容易跟上The Fear的动作。

Tips 带着EVA走时在CURE菜单中可以看到她的医疗记录和食物记录，其中不乏丰胸手术、北京烤鸭等奇妙的内容。

潜入山林

击败The Fear后回到仓库，这里最底层的位置有两名敌人，楼梯上和红色门处也各有一名，这些敌人都能看到楼上的情况，所以想要不被发现地下楼很有难度，这时The Fear的Spider迷彩就发挥作用了，穿上之后大幅提高隐蔽率能瞒过楼下敌人的眼睛。虽然体力消耗飞快，但是2楼有一个食品库能够补充不少口粮。成功绕过敌人之后就把衣服换掉就能避免浪费体力。从红色门出去之后又是一片山林，路上敌人数量不多，但是他们穿的军服和环境色彩非常相似，必要时可以用THERM G来观察。路上有一条岔路可以来到敌人的一个基地中，在这里也可以搜刮一番。来到Sokrovenno South之后开始与狙击手The End的战斗。

BOSS战 *The End*

这是一场山林中的狙击战，The End的活动范围包括了South、North和West三张地图，玩家在地图上可以看到一些画圈的位置，The End会藏在这些狙击点里，寻找并狙击Snake。他使用的子弹是麻醉弹，命中后会削减Snake大量体力，如果不在CURE菜单中将子弹取出的话体力还会徐徐下降，如果体力降到0战斗就会失败。在被他狙击到之后，要迅速取出子弹，再找判断他所在的方向并找掩体躲起来。由于麻醉手枪的射程不理想，所以我们很难远程和他对狙，必须寻找近身作战的机会。The End经过的路上往往会留下脚印，发现脚印的话跟着脚印走就能找到他所在的位置，戴上THERM G的话可以非常清晰地看到地上的痕迹。发现他所在的位置后不要妄动，要按住L键轻走接近他，否则被他听到脚步声他就会立刻反击。接近他之后切至第一人称视角，对着他举起枪Snake会说出“Freeze”，这时The End会比较配合地双手抱头趴在地上，反复用枪指他的头能让他抖出他的迷彩。获得迷彩之后可以连续打头3枪，这时他会扔一颗眩晕手雷并飞快逃走，虽然Snake的速度跟不上他，但是尽量尾随加上THERM G的帮助很容易就能找到他的下一个藏身地点，如此反复几次就能战胜他，用麻醉枪战胜他的话，过场动画结束就能在附近找到他使用的麻醉狙击步枪。不过要注意的是，当他血量/体力低时会向森林祈祷，成功的话会有一个巨大的光柱特效，同时获得很大回复，一定要在他祈祷完成之前找到他。BOSS战的场景很大，加上想找到他并非易事，所以要做好持久战的准备，好在场景中有大量的食物来源，最好在身上多备些食物，以防被The End的麻醉枪连续击中体力不足。这个BOSS有个取巧的打法，存盘退出游戏后，将PSV的系统时间向后调8天以上再进入游戏，就会发生The End老死的剧情，从而不战而胜，不过这样就无法获得他的枪了。如果调整的日期在3～7天内，则会发生Snake被抓住的剧情。

▲The End在草丛中时会非常隐蔽，有时即使在他旁边也看不到他，最明显的位置应该是他的光头。

从地图东北侧的通道里爬一段朝上的楼梯来到山顶，这里的地形非常开阔，但是有很多沟壑起伏，敌人多在这些视线死角里巡逻，尤其是后面战壕里有很多敌人。使用刚获得的麻醉步枪能够麻醉远处的敌人，但是也会让敌人听到枪响从而进入警戒状态，建议还是使用MK22和CQC来清理敌人。这里使用Animal迷彩的效果非常好，趴下的情况下隐蔽率可以达到90%，前进时一定要观察好情况，必要的时候用Spider迷彩来通过一些地方。进入山顶小屋之后展开剧情，EVA把钥匙卡交给Snake，出门之后就可以打开战壕一侧红色的门了（地图上会有×标记），但是要小心这里新配置的喷火兵。进门之后在这里补给一下弹药和医疗用品，接下来要面对的就是The Fury。

BOSS战 *The Fury*

与The Fury的战斗可以用“简单粗暴”4个字形容，BOSS的攻击基本上就一招：喷射大量火焰。在发现Snake时会喷火，寻找Snake时会喷火，被攻击后反击也是喷火，倒数几个数字后还会使用范围超大的喷火攻击。他的喷火攻击范围非常大，而且带有一定跟踪性，同时他在喷火的过程中是无敌，看到他面对我们喷火需要及时躲在墙后面。他的攻击力也非常强，Extreme难度下连中两次就会GAME OVER，喷火会导致火伤需要治疗，还会引燃衣服导致徐徐减血，需要连续翻滚几次或换迷彩服来应对。场地中有一些会滴水的管子，用枪射击能够使其漏水，帮助灭掉附近的火。好在The Fury不会预知玩家所在的位置，他也会在场景中进行搜索，所以玩家可以换上黑色系或深绿色的服装提高隐蔽率，并在几个通道之间与他捉迷藏。The Fury的“视力”不好但是听觉很灵敏，经常能听到Snake的脚步声并转身反击。发现BOSS时可以用MK22连打他三枪，之后他就会喷火反击，躲开火焰后再找机会反击（NVG能提供一定帮助）。The Fury每次喷火之后都会有一个短暂的破绽，能够绕到他身后攻击的话相对比较安全。打这个BOSS时攻击机会比较少，多数时间都是在和他周旋，一定要有耐心。

▲在场景最北端出口的小空间中可以避免周围受到攻击，趴下的话正面攻击也会被台阶挡住。只有BOSS冲上台阶的情况下才能伤害到Snake。

要塞Groznyj Grad

来到Groznyj Grad后，Snake的目标是潜入Weapons Lab并找到Raikov。Raikov常在Weapons Lab: East一侧1楼的图书馆和厕所附近活动，玩家可以再次伪装成研究员进入这里，通过敲墙等方式可以把他吸引到2楼，然后用麻醉烟雾可以把他放倒。如果用CQC逼问他的话，可以得知Volgin的弱点是一种蘑菇和水。这里的一张桌子下面可以找到麻醉手帕，能起到相同的作用。把昏倒的Raikov拖到有很多柜子的更衣室中后进入过场，接下来玩家就可以带上面具并穿上他的衣服伪装成Raikov了。从更衣室西南侧的门来到Weapons Lab: West后触发剧情，Snake被严刑拷打后关在了Groznyj Grad Southeast的监狱中，所有装备都被收走。在牢房中能找到一把叉子，捡起来后可以在CURE菜单中取出身上伤口里的东西：Ocelot的发信器和The Boss的假死药。这里有几种方法能逃出牢房：之前过场中提示按R键时可以看到The Sorrow，把小兵Johnny扔进来的3种食物全都扔出去之后的过场中也能看到The Sorrow，他举着的牌子上写着一个电台频率：144.75。让Snake呕吐或是使用假死药装死都能让Johnny打开门进来查看，之后可以找机会逃掉。从Johnny身上可以搜出CIG SPRAY，对之后的流程帮助很大，要注意别被他发现我们走出牢房而报警。

这时需要来到Groznyj Grad Northwest的东北角从下水道逃脱，由于没有迷彩也没有武器，还无法使用CQC，一路上小兵相当多，很远就能发现隐蔽率是负数的Snake。从监狱出来之后可以先到建筑东面的过道里拿到纸箱，不过这里很多敌人的疑心很重，即使不在他路上的箱子也会过来搬起来查看。虽然不能用左轮枪SAA射击，但是威胁住敌人之后溜掉或者将其打晕都是不错的办法。这里推荐从监狱门口对面墙下的小洞先来到Northeast，然后一路向西来到Northwest，利用坦克的掩护向北移动，出口处开阔地上的小兵可以找机会用SAA威胁住打晕，然后立刻向出口跑，虽然晕倒的小兵很快就会醒，但是只要没有看到玩家就不会进入警报状态。在下水道中会有军犬追来，无需客气用SAA全部杀掉即可。走到尽头后发生剧情并进入The Sorrow的河流中，他的灵魂在空中飞舞，同时河中会出现所有被Snake杀掉的敌人的灵魂，走到河的尽头时能看到The Sorrow的遗骨，接近后会被秒杀，在接关画

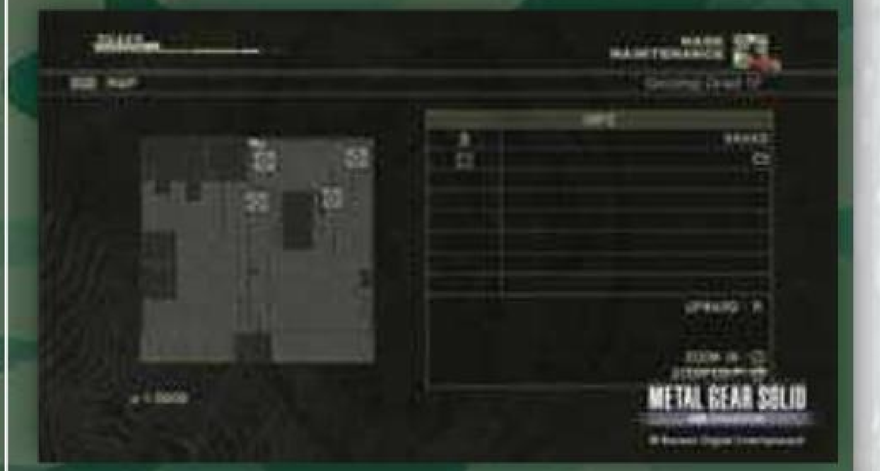
INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

Tips 当然，转动EVA模型可以欣赏到她摆各种姿势，转多了她也会吐。

面使用REVIVAL.P就能够复活，想节省时间的话可以开战就直接自杀。

▲如果按照0杀人来攻关的话，这里只会出现眼镜蛇部队4位BOSS的灵魂。

在瀑布后的剧情过后沿通道前进，这里记得收集路边的两个蘑菇（R.MUSHROOM E，Russian Glowcap）和路尽头的C BOX B。再次来到Groznyj Grad，这次的目的是破坏核战车Shagohod。玩家进入基地时处在Northwest的坦克附近，利用Spider迷彩可以顺利地来到之前用来逃脱的下水道附近，这里可以看到一辆卡车，爬到货箱里并装备C BOX B，就会被敌兵开车直接送到Weapon Lad: Hanger里。下车后可以先从旁边的楼梯上楼出门，回到Weapon Lad: East，在原本关Raikov的柜子里可以找到Sneaking服装，装着后受到伤害减半，在后面的BOSS战中有不错的作用；对面的一排柜子里更有Maintenance服装，穿上后可以伪装成工人。回到刚才的场景中，这里玩家需要给4个燃料罐分别装上C3炸药，穿着工人的服装后在这里能够自由活动，但是如果被敌人近距离看到正面的话还是会被识破，所以尽量在敌兵接近时背对他们，被其他工人发现的话立刻转身跑到他们看不到的地方即可。装完全部4处炸药后会直接进入和Volgin的对决，所以在装第4处炸药时记得换掉伪装服。



▲4个燃料罐的位置。

BOSS战 *Volgin*

与Volgin一战的打法非常多，先介绍一下他的攻击方式。Volgin平时身上带有电流，玩家的射击会被挡住，接近他时也会被弹飞并受到伤害，这时他惟一的破绽在背后可以用枪射击，但是在他不做其他动作时都会主动面对Snake，很难攻击到，只有在他出招时电流消失或聚集在他手臂上时玩家才能自由攻击。他的近战攻击很强，会冲向Snake打出3连拳，如果全中的话会被打至骨折并且呕吐损失体力。在远处时，他会发射电流攻击，如果玩家手中装备着枪械的话，电流会被枪械的金属吸引过去跟踪命中玩家，同时把枪弹匣中的子弹全部弹飞，看到这招时要点一下屏幕把枪械卸装，这一招的跟踪性就会大减，绕到他侧面还有攻击机会。另一招远程攻击是先高举左手，然后放下手发射子弹扫射。这一招在他放下手的时候会定位玩家的位置并面对该方向，之后的攻击轨迹会根据玩家的位置来移动，不过仅限于他初始面对位置左右各90度左右的范围，玩家以他为圆心跑向他后方跑就不会中枪，并且能绕到他背后形成攻击机会。在生命/体力降到一半以下时进入第二阶段，Volgin的攻击会发生一些变化。玩家绕背接近他时，他很可能会中断当前的攻击转身反击，CQC挟持他时偶尔他也会反击，及时跑开的话就能回避。发射电流的攻击会变成2股或3股，并且会长时间在空中移动，不装备枪械的话可以趴在地上来躲避，或是找机会绕到他背后，这里是攻击的死角。他还多了两个新招术：高举双手并在身体周围聚集大量子弹，之后就会将这些子弹全部发射出去，原地趴下就能躲开；蹲下后在地板上形成移动电流的招术需要用翻滚躲避，但是高难度下电流的移动规律很难掌握，看准时机对他翻滚攻击可以打断这一招。

▲趴下的时候可以安全地躲过全屏子弹的攻击。

这场战斗中玩家攻击的机会不多，由于有5分钟的时限，需要找好Volgin的破绽抓紧攻击。CQC是本战的重点，开场时他身上还没有电流时，可以直接冲到他身边用CQC将他摔倒或擒获后把他推开（推荐更安全的后者），之后趁他趴在地上时可以用麻醉枪打上1~2枪再接×键的翻滚来攻击，翻滚攻击对他能造成多段伤害，比用枪打起来伤害高不少。几轮之后他会开始给自己蓄电，二阶段时他也会跑到平台附近的电闸处充电，这时可以趁机到他背后射击。Volgin开始全身带电后我们就需要抓他出招的破绽进行攻击了，他出招时会把身上的电流聚集在手上，这时CQC就能对他生效，继续用上面的套路攻击即可。进入二阶段后，他的电流类攻击开始变得难以回避，前面收集的MUSHROOM E就能发挥作用了，将蘑菇装备并扔到地上后，能够吸收1~2次他的电流类攻击，两个蘑菇就能给玩家创造不少攻击机会，Chaff G也能提供一些帮助。攻击场地上方的管道可以使其漏水，Volgin因为怕水所以会迟疑，同样可以创造攻击机会。还有一个很有趣的攻击方法：带上Raikov的面具之后Volgin会产生迷茫，楞在原地很长时间，玩家可以绕到他背后打上好几枪。另外，使用CIG SPRAY和HANDKER能打断他很多种攻击，并让他作出防御的动作，这时玩家离他比较近的话他会出拳反击，躲过几下之后可以用CQC攻击他一轮，之后用这两个武器能让他再次作出防御动作，虽然每次伤害很低，但是也是一个很安全的打法。打完Volgin的体力会获得Cold War迷彩，对后面的追逐战有很大帮助。用致命武器击败他也不算杀人（剧情里他没死），但是重要的迷彩就拿不到了。

大逃亡

Volgin被打倒后启动了Shagohod，幸亏EVA赶到，接下来进入摩托追逐战，Snake坐在EVA的摩托上逃避Shagohod的追逐。在摩托车上所有武器的子弹无限，体力也不会降低，像是麻醉枪等武器未命中敌人要害也能一击麻醉敌人。由于移动是由EVA来负责，玩家只要尽量射击路上的敌兵，减少自己受到的伤害即可。在一些位置EVA会暂时停车，需要玩家把拦路的敌人全部击倒后才会继续前进。这个阶段中穿上刚刚获得的Cold War迷彩并面对敌人，敌人就会迟疑而不开火，能够大大降低一路所受到的伤害。来到Groznyj Grad Runway的跑道之后开始出现2人一组骑摩托的敌人，只要一枪命中驾驶员摩托就会翻车。在这里Shagohod也会开始攻击玩家，主要的手段是机枪扫射、发射飞弹和冲撞，攻击机枪所在的位置就能使其停止射击，对付导弹则需要用枪向飞弹射击。利用装备/卸下武器的技巧可以连续发射RPG-7可以击退核战车，这样就能使得Shagohod无法作出攻击动作。

来到铁桥之后，玩家需要在这里狙击4处已经布置好的C3炸弹，其中两处在初始位置很容易看到，另外两处在爆炸后来回晃动的钢筋上，玩家可以先打爆3个，剩下最后1个等EVA看到Shagohod上桥之后再打，这里穿上Animal迷彩有助于瞄准。成功后进入与Shagohod的战斗。

▲面对自己的旗帜，敌兵无法开枪。

Tips CQC逼问EVA的话能让她说出很多有趣的内容，把她麻醉后她还会说梦话。

BOSS战 *Shagohod*

这场BOSS战分为两个阶段，难度都很低。前一阶段中Snake坐在EVA的摩托上，无法控制移动方向；击毁Shagohod后进入第二阶段，Snake会下车，EVA骑车去吸引火力，Volgin会控制Shagohod攻击Snake或EVA。Shagohod的攻击和追逐战时一样是机枪、飞弹和冲撞，机枪可以向侧面跑动躲开，飞弹可以跑开也可以用枪打爆，使用Chaff G也能将其扰乱，离BOSS远一些就不会中冲撞的招术。不过这次我们在躲避其攻击的基础上还要找机会破坏它：第一阶段用RPG-7射击Shagohod的“脚部”——即其赖以移动的驱动钻头，Shagohod就会停止一切动作。当EVA驱车来到其背后时，攻击后方装甲上的裂纹处就能削减Shagohod的HP。在其恢复行动能力之后继续攻击脚部又能中止其动作，这样循环下来BOSS可能还没攻击过就被屈死了。第二阶段的打法和前面类似，先攻击脚部使其停止运动，再换上MK22或Mosin N瞄准Volgin射击。由于这时不再是子弹无限的模式，如果RPG-7的子弹打光了，需要到EVA处捡起她扔下的弹药。如此反复几次很快就能战胜这台机械巨兽。

Volgin虽然被雷劈死，但是敌人仍然继续着对Snake和EVA的追逐，这里又是一段追逐战，Cold War迷彩依然能够发挥巨大的作用。这里再次出现了乘坐单人飞行器的敌人，可被攻击的范围很小，用麻醉枪打起来比较费力，穿上迷彩后面对他们不管即可，追到后面他们自己会撞上山崖……结束追逐后EVA负伤，在CURE菜单中给Snake和EVA疗伤后要带着她走，按△键为招呼EVA移动，玩家蹲下、趴下时她也会做相同的动作，遇到敌兵时她还会用她的盒子炮反击。EVA的移动速度很慢，并且饿得非常快，体力降到一半一下后就不愿意走，离她比较近的时候可以在FOOD菜单中喂她吃东西回复体力。Snake和EVA要走过两个场景：Zaozyorje West和East，西部走到一半时会出现过场，有一队敌兵从后方开始搜索玩家，这时会强制处于回避状态，玩家可以找个草丛隐蔽起来，用MK22将敌人依次击倒。进入东部后不要急着移动，这里的敌人是事先分布在场景中的，使用THERM G可以清楚地看到他们的位置，继续用麻醉枪放倒他们。在岔路口建议从左边走，这样会来到一个高台上，能够清楚地看到下方隐藏的敌人，仍然可以远距离用麻醉枪解决。之后就是游戏中的最后一场战斗。

▲追逐中EVA会提醒玩家前方有倒木挡住了路，需要用RPG-7将其清除，否则两人都会损失不少生命。

BOSS战 *The Boss*

最终战的难度不算非常高。The Boss所穿的服装色彩和环境很像，加上这里无法调节视角，所以不太容易把握她的动向，好在老朋友THERM G依然能帮我们解决这个问题，也能帮我们找到场景中的子弹补给。The Boss的攻击主要有两种：远程射击和近身CQC。她不会预知Snake的位置，平时会在树之间移动寻找玩家的位置，如果玩家穿上白色系的迷彩就不容易被她发现。当较远距离发现玩家时就会用枪射击。她射击时正面是无敌的，所以无法和她拼枪，找棵树作为掩体躲起来即可。如果她离玩家的距离较近，就会冲过来使用CQC攻击。当攻击得手或被反击后，她会跑开，并重新开始寻找玩家的位置。The Boss是少数不会被假死药骗到的BOSS之一，玩家用假死药的话会被打。

CQC是这场战斗的关键。The Boss的CQC伤害极高，中一次招就会损失差不多一半HP，好在我们可以反制：在她跑来CQC，接触到Snake身体的瞬间按○键（低难度Snake头上会出现叹号），Snake就会反制她的CQC并将她打入一个站立着的短暂昏迷的状态，这时可以掏出麻醉枪打上两枪，然后快速点屏幕卸掉武器取消第二枪后的硬直时间，如果手够快的话可以用自己的CQC摔倒她，再补上一枪，一次就能让她损失不少体力。要注意的是，随着反制她CQC的次数增加，反制的有效输入时间也越来越短，在反制过她4、5次之后就要非常准确地把握按键时机才能反制了。如果被她的CQC擒住后按○键也有可能挣脱，但是这时就没有机会反击了。另外，千万不要在她的正面主动对她使用CQC，否则就会被她反制并受到大量伤害。

▲远处狙击The Boss时要小心她的射击，她开枪时攻击对她是无效的。

▲成功反制CQC之后能对她造成很高的伤害，但是一旦失败代价也很严重。

除了CQC之外，玩家也可以全程远离她和她打游击。她平时经常躲在树后并露头出来查看，有时也会端着枪在场地中缓慢移动，这都是狙击她的好机会。远距离一枪命中她后她会朝玩家所在的方向开枪，但这并不代表她发现了玩家所在的位置。玩家如果发现她在向自己靠近的话可以主动远离，并再次寻找机会攻击。这个打法相对比较安全，适合对CQC苦手的玩家，但是打起来速度就会比较慢。这一战有10分钟的时间限制，玩家可以结合这两种打法。

击败The Boss的剧情过后还有个有趣的小桥段，Snake和Ocelot用左轮枪来赌命，左边的枪是有子弹的，选择不同的枪、是否开火、是否打中Ocelot都会引发不同的反应。这个段落过后游戏即告通关。

►打空The Boss的体力后会有一小段时间让玩家去捡她的迷彩，这时可以打开菜单给Snake换衣服，接下来的大段过场里Snake都会穿着这时选择的衣服。像是选择面具+军装的组合就会很有“笑”果。

Tips 在低难度下与The End的战斗中，打开地图并输入↑↑↓↓←→←→□△可以在地图上看到他的位置。

奖杯攻略

前言综述

3代中的奖杯难度不高，所有奖杯都不要求难度，玩家在Very Easy下面慢慢收集就可以了。全部收集动植物和64只青蛙的探索比较费事，加上3代中的环境色彩比较单调很容易产生视觉疲劳，可能会出现看着攻略也找不到的情况，这时候记得休息一下哦。后期追逐战里有几只青蛙只有数秒的攻击机会，一旦错过，一次退出游戏+读盘的时间加起来要超过2分钟，连续miss的话还是挺容易让人抓狂的……笔者收集全部奖杯花费了不到20小时的时间。

全奖杯的收集路线建议如下：

1.以Very Easy难度进行游戏，按照后文的攻略进行各种收集要素、特殊动作和流程奖杯的收集，该难度下还有EZ Gun帮助玩家进行0杀人。

2.理论上在Very Easy难度下一次流程就可以获得所有的奖杯，但是由于收集要素非常复杂，且没有好的查看收集情况的方式，所以在有所遗漏时难免需要重新开始游戏查缺补漏。

奖杯总数	46	铜杯	36	银杯	5	金杯	4	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	20小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

Snake Eaten（白金）
取得条件： 获得所有其他奖杯

Young Gun（铜杯）
获得条件： 剧情中制服Ocelot

Pain Relief（铜杯）
获得条件： 击败The Pain

If It Bleeds, We Can Kill It（铜杯）
获得条件： 击败The Fear

The End（铜杯）
获得条件： 击败The End

Houston, We HAD A Problem（铜杯）
获得条件： 击败The Fury

River Of Pain（铜杯）
获得条件： 在The Sorrow的事件中存活

Grounded（铜杯）
获得条件： 在肉搏战中击败Volgin

Shagadelic（铜杯）
获得条件： 击败Shagohod

The Patriot（铜杯）
获得条件： 击败The Boss

Like A Boss（金杯）
获得条件： 以任意难度完成游戏

奖杯说明： 以上10个奖杯为剧情流程奖杯，在任意难度完成游戏一遍即可获得。

PEACE WALKER（金杯）
获得条件： 未杀一人的情况下通关游戏

奖杯说明： 实际难度不算很高的奖杯，建议在Very Easy难度下进行，这个难度中有无限弹药且无声的麻醉枪EZ Gun，能够提供很大的帮助，而且敌兵大多没有威胁，一路响警报冲剧情都可以轻松完成奖杯的要求。杀死动物、敌人的军犬不计入杀人数，骑摩托或飞行器的敌人被麻醉枪攻击后坠毁也不计算入杀人数。除Ocelot以及Volgin肉搏战外所有Boss战都必须用削减Boss体力的攻击击败Boss。不过要注意的是，被玩家麻醉或击昏的敌人有可能落到悬崖、沼泽、电网等地形上导致死亡，这种情况下是会计算玩家杀人数的，所以在攻击时一定要小心。游戏进行的流程中可以多存盘，万一误杀敌人可以随时退出游戏再读盘挽回，死亡之后Continue是不行的。

The Early End（银杯）
获得条件： 在正式BOSS战前杀死The End

奖杯说明： 击败The Pain之后来先到Ponizovje West，这里可以找到SVD狙击枪，之后再进入Ponizovje Warehouse Docks，这时会看到一段动画，The End出现在远处。动画结束后一名敌兵会推着The End的轮椅向仓库里面走，这时立刻换上SVD瞄准The End开枪，将其杀死即可获得奖杯“The Early End”。如果继续下去的话，原本的BOSS战会变成和山猫小队的战斗。

▲动画结束后第一时间瞄准并射击，由于SVD是连发的，即使先射中小兵也能在杀掉小兵后再射死The End。

You Snooze, You Lose（银杯）
获得条件： 靠近The End并制服他

奖杯说明： 玩家正式和The End展开BOSS战时可以潜行至他身后，并举枪威胁他，完成成就的时候还能收集到他的迷彩，这是迷彩收集奖杯必须的。以上两个奖杯在流程中互斥，想一次全部获得的话，可以在做“The Early End”之前存盘，获得奖杯之后读盘即可。

Mama Said（铜杯）
获得条件： 用CQC击晕一名敌人。

Tell Me Where The Bomb Is（铜杯）
获得条件： 用CQC逼问一名敌人

Like He Just Doesn't Care（铜杯）
获得条件： 用CQC放倒并威胁一名敌人

Close Shave（铜杯）
获得条件： 用CQC将一名敌人割喉

Prince Charming（铜杯）
获得条件： 击中一次青蛙Kerotan

It Ain't Easy Being Green（金杯）
获得条件： 击中全部64只青蛙Kerotan

奖杯说明： 青蛙Kerotan是游戏中的一项收集要素，游戏中一共有64只青蛙，分布在64个不同的场景中。用任意攻击打到青蛙会听到它的叫声，这表示这只青蛙收集完成。穿着迷彩GA-KO（食蛇者行动开始不久可以在Chyornyj Prud中找到）时，如果当前场景中的青蛙还未收集到的话，按START键进入菜单界面再退出时可以听到青蛙的叫声，根据声音的大小和方向可以判断青蛙离角色的方向和距离；如果已收集到或是场景中无青蛙，则不会有相应的音效。攻击一些距离较远或是位置特殊的青蛙时，可以使用手雷、RPG等大范围武器，只要爆炸波及到青蛙也算收集完成。后期寻找一些机会“转瞬即逝”的青蛙时建议先存盘，一旦错过就退出游戏读盘再来。尤其是坐EVA摩托被追逐的几个场景中，青蛙的位置普遍离得比较远，而且攻击机会只有几秒，不试个几次很难发现打中，建议用火箭筒来打，打过之后可以换上麦克风来听是否有击中的音效。

▲GA-KO迷彩的位置比较难找，其实离岸边并不远。

Tips 游戏的主菜单中可以选择原版的《Metal Gaer》初代和2代玩，不过其操作感不是很好，难度也不低。

下面以流程顺序列出所有青蛙的位置。其中01～05为贞洁任务中的青蛙，06之后为食蛇者行动，两次行动中有一些重复的场景，但是重复场景中的青蛙也是不同的。提示图中均特意打开了雷达，雷达上红色的线段表示的是北方，玩家可以用来参考方向。

01 Dremuchij South

获取背包的树枝上向东南方向看的山石上。

02 Dremuchij Swampland

穿过沼泽地之后，草丛附近的山石上。

03 Dremuchij North

有敌人的三叉路口最右边的树桩上。

04 Dolinovodno

吊桥南端左侧立柱上方。

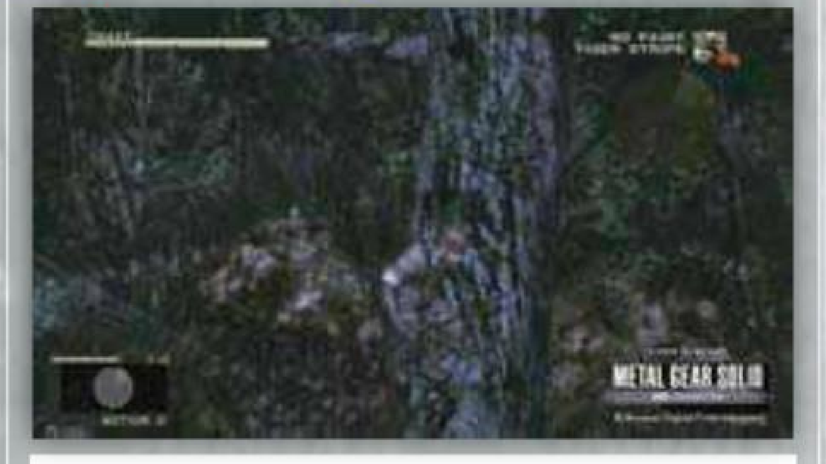
05 Rassvet

地图西侧楼梯下方墙上有一个洞口，往里面看可以找到。

06 Dremuchij East

地图靠上开阔部分西侧的几根树干下。

07 Dremuchij North



三岔口右边有可以攀爬的树，爬上去之后向西看。

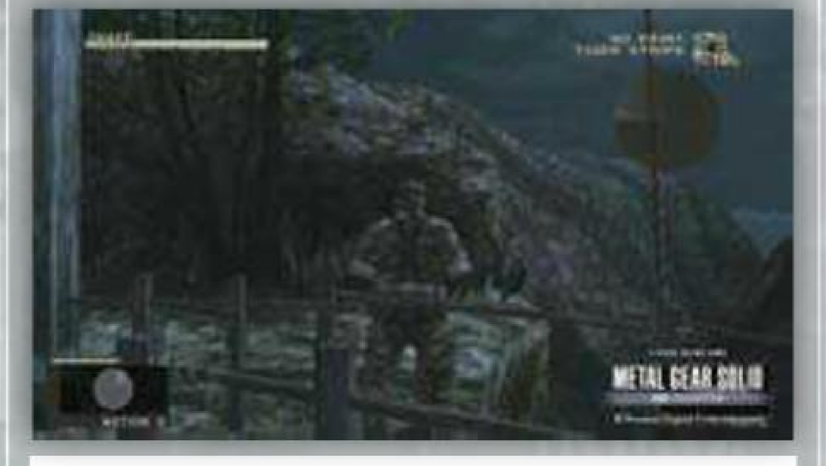
08 Dremuchij Swampland

站在沼泽中央的小岛向西看，青蛙在一颗树后。

09 Dremuchij South

西南侧有一块被倒木挡住的空地，在此处向地图边缘的西北方向看。

10 Dolinovodno



吊桥北边东侧的山石上。

11 Rassvet

楼梯下方。

12 Chyornyj Prud

需要潜水，在湖的北边一颗树的旁边。

13 Bolshaya Past South

森林中最北一层电网前，有几颗小树在一起，青蛙在树的根部。

14 Bolshaya Past Base

基地的房子里，一张书桌的下面。到此为止的区域以后不能再来，请确保前面的青蛙都收集到再进展流程。

15 Bolshaya Past Crevic

东南方向的山石上，背对Ocelot的方向才能看到。需在战斗中收集。

16 Chyornaya Peschera Branch

获得火把的区域西边有一个洞穴，向里面走到底会发现一个水池，青蛙在水池上方。这里同时也能找到夜视仪NVG。

17 Chyornaya Peschera Cave

BOSS战刚开战时向上看即可发现。

18 Chyornaya Peschera Entrance

过场动画之后不远会发现左侧有一个埋有地雷的山洞，进洞后回头向上看入口方向。

19 Ponizovje South

踏入小河后不远左边的岸上。

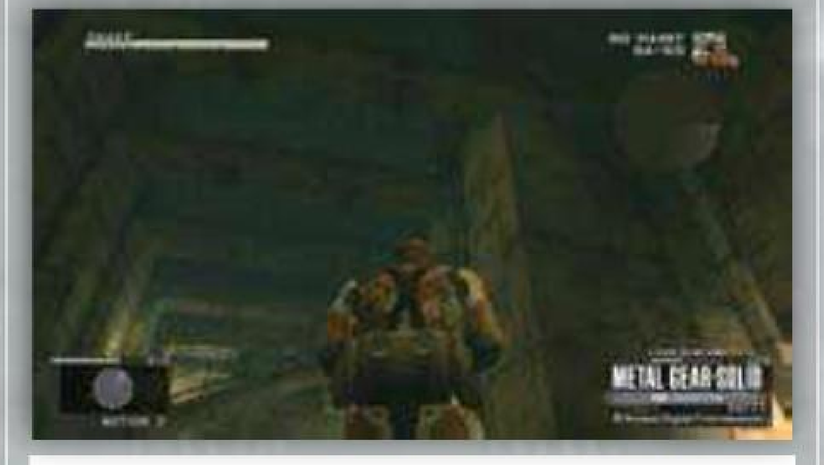
20 Ponizovje West

潜水并来到北侧，可以看到水下的排水口里有一只青蛙。

21 Ponizovje Warehouse: Exterior

地图西南方红色闸门上方。

22 Ponizovje Warehouse



屋子最顶端的横梁上，在最下面一层比较容易看到。

23 Graniny Gorki South

北侧出口西边一颗树的树枝上。

Tips 存盘退出游戏很长时间后再读档进入游戏会发现生命和体力回满，但是很多食物都会腐败。

24 Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls

从西侧铁网的漏洞中进去后向前走，左侧的山石上。

25 Graniny Gorki Lab Exterior: Inside Walls

这里有一个门被木板钉死的屋子，从窗户里可以看到。

26 Graniny Gorki Lab 1F

找到这里的图书室，青蛙在门外的一排柜子上方。

27 Graniny Gorki Lab B1 East

第二间打开了牢门的牢房中。

28 Graniny Gorki Lab B1 West

休息室的电视机旁。

29 Svyatogornyj South

进入这个区域后立刻回头看，青蛙在仓库出口的上方。

30 Svyatogornyj West

西南方的山石上，附近有一颗倒地的空心树干和一个落穴陷阱。

31 Svyatogornyj East

建筑物内的一个架子上。

32 Sokrovenno South

The End战场景，西侧武器库后面的山石上。

33 Sokrovenno West The

End战场景，小溪的尽头。

34 Sokrovenno North

The End战场景，在南部的两个出口之间，一颗树的根部。

35 Krasnogorje Tunnel

进入此区域后回头向西看，青蛙在柱子下面。到此为止的区域以后不能再来，请确保前面的青蛙都收集到再进展流程。

36 Krasnogorje Mountain Base

区域出口的西边山石上。

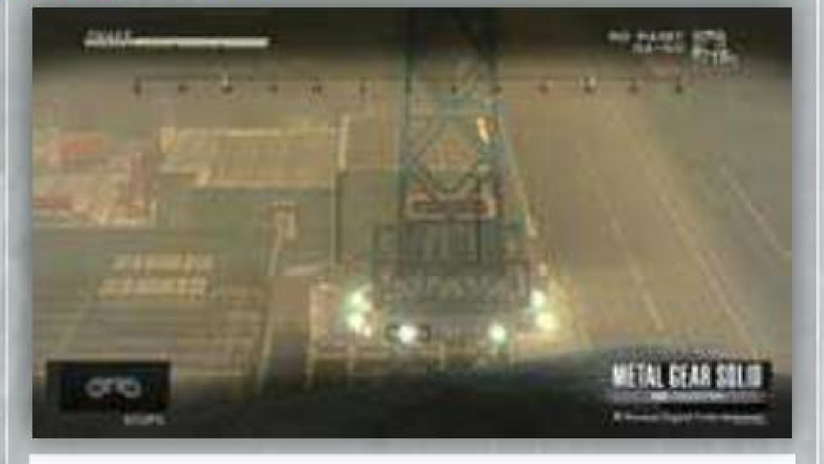
37 Krasnogorje Mountainside

食品库的房顶。

38 Krasnogorje Mountaintop

从高射炮向东南方看的山崖上。

39 Krasnogorje Mountaintop: Behind Ruins



在可以看到基地的场景中，使用狙击枪观察一座红色的通讯塔，青蛙在塔的中上部。

40 Krasnogorje Mountaintop: Ruins

床铺上方的架子上。

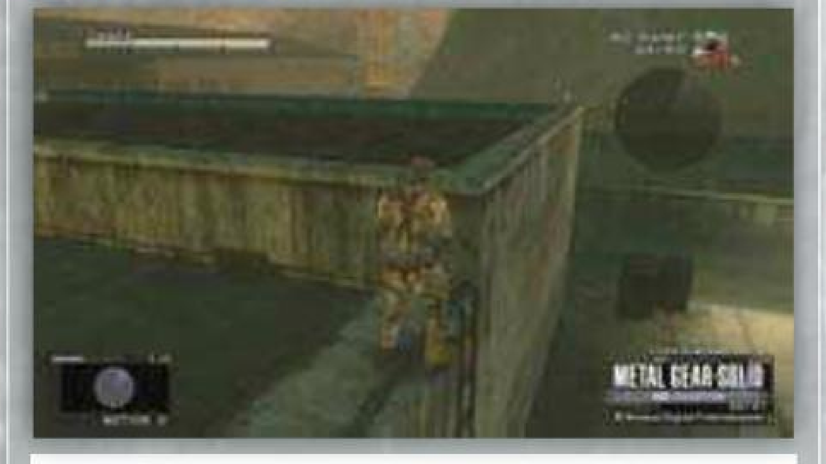
41 Groznyj Grad Underground Tunnel

The Fury战，场景中央的路北边的一处房梁上，在BOSS战前或作战中都能打到这只青蛙。

42 Groznyj Grad Southwest

西侧车库最中间的建筑里，坦克的炮管上。

43 Groznyj Grad Southeast



监狱楼顶。

44 Groznyj Grad Northwest

在停放坦克的广场西侧，被铁栅栏围起来区域中有一座哨塔，在塔下红色楼梯上。

45 Groznyj Grad Northeast

在地下排水沟中，排水沟可以从Groznyj Grad Northeast食品库旁边进入，或从Groznyj Grad Southeast监狱附近进入。

46 Groznyj Grad Torture Room

办公室的桌子下面，这里没有直接攻击的武器的话，可以用手雷来炸。

47 Groznyj Grad Weapons Lab: East Wing

二楼西北侧办公室的柜子上。

Tips 炸掉敌人的军火库会让敌人缺乏枪支弹药，炸掉食品库则更加有趣，到处都是敌人饿肚子的声音，他们看到食物也会非常兴奋。

48 Groznyj Grad Weapons Lab: West Wing

有两个小兵把守的走廊中，解决掉两个小兵后向左边窗外看，青蛙在一个哨塔的扩音器上。

49 Tikhogornyj

顺着溪流走，青蛙在溪流下游的河口处。

50 Tikhogornyj: Behind Waterfall

走廊尽头最终要上楼梯时向后看。上楼之后无法再回到这个场景。

51 Groznyj Grad:Shagohod Hangar

Shagohod西边，一个燃料槽对面的管道下。布置完所有C3后，将无法再到这些区域里来。

52 Groznyj Grad

与Volgin的战斗中，青蛙在西南边的高处。

53 Groznyj Grad

摩托追逐战第一部分，在来到停放大量坦克的广场时，EVA会停车，观察附近的哨塔，青蛙就在塔上。

54 Groznyj Grad

摩托追逐战第二部分，这个区域中有两台叉车，青蛙在其中一台车的座位上。当EVA停车时，车就在玩家的左边。

55 Groznyj Grad Runway South

摩托追逐战第三部分，青蛙在路边左侧的第5个箱子上，使用RPG进行范围攻击比较容易打到。

56 Groznyj Grad Runway

摩托追逐战第四部分，青蛙在路边右侧的第4个箱子上，和上面一只一样距离非常远且只有数秒的攻击机会。

57 Groznyj Grad Rail Bridge

狙击C3炸药时，站起身镜头向下看。

58 Groznyj Grad Rail Bridge

与Shagohod的战斗中，附近建筑的房顶上，在第二阶段可自由移动时寻找起来比较轻松。

59 Groznyj Grad Rail Bridge North

摩托追逐战第五部分，遇到第二个敌兵岗哨时，青蛙在这里的两个红白路障之间。这里用RPG攻击的话容易误杀敌兵。

60 Lazorevo South

摩托追逐战第六部分，刚进入该区域不久，东侧约第三块大石头下，使用RPG攻击。

61 Lazorevo North

摩托追逐战第七部分，刚进入该区域前方稍左的石头上。

62 Zaozyorje West

后半程的岔路从右边走，在经过独木桥时向下看，青蛙在悬崖的下方。

63 Zaozyorje East

经过一个Y字型路口时，路口的一颗树后可以发现青蛙。

64 Rokovoj Bereg

与The Boss的战斗中，在场地中央附近的一颗树顶端。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

Tips 在栏杆边缘、悬崖边等地形附近把敌人打倒的话他很容易直接掉下去摔死，把敌人尸体拖动到这里的话还能把他们扔下去。

Serenity Now 铜杯

获得条件：呼叫一个医疗频率

Tune-In Tokyo 铜杯

获得条件：呼叫过所有医疗频率

奖杯说明：游戏中通过威胁小兵可以得知一些无线电频率，其中有一些医疗频率（Healing Radio），呼叫后能听到一段音乐，同时回复Snake的生命值和体力值。成功呼叫一次即可获得奖杯，将任意难度下的所有频率呼叫一遍可以获得另一奖杯。虽然每个难度中的频率数字不同，但是无需进行4个不同难度，完成任意一个难度即可。下面列出所有难度中的医疗频率。

名称/难度	VERY EASY	EASY	NORAML	HARD	EXTREME
Don't Be Afraid/Rika Muranaka	149.53	149.53	141.85	144.63	149.39
Pillow Talk/Starry.K	142.94	142.94	148.96	144.25	140.16
Sailor/Starry.K	147.59	147.59	143.32	143.97	142.42
Sea Breeze/Sergei Mantis	141.24	141.24	142.09	145.72	145.18
Jumpin' Johnny/Chunk Raspberry	144.06	144.06	144.86	147.96	148.78
Rock Me Baby/66 Boys	140.52	140.52	146.65	143.83	148.66
Salty Catfish/66 Boys	140.01	140.01	145.83	146.07	141.42
Surfing Guitar/66 Boys	147.08	147.08	148.39	141.59	146.45

Can I Keep It? 铜杯

获得条件：活捉一只动物

Snake Eater 铜杯

获得条件：吃任意一只蛇

Just What The Doctor Ordered 铜杯

获得条件：收集所有草药

Everything Is In Season 铜杯

获得条件：收集所有水果

Fungus Among Us 铜杯

获得条件：收集所有蘑菇

A Bird In The Hand... 铜杯

获得条件：收集所有鸟类

Charmer 铜杯

获得条件：收集所有蛇类

Tall Tale 铜杯

获得条件：收集所有鱼类

Them's Good Eatin' 铜杯

获得条件：收集所有蛙类（食物）

Believe It Or Not 银杯

获得条件：活捉一只Tsuchinoko

King Of The Jungle 金杯

获得条件：获得MARKHOR称号

奖杯说明：左边连同这一共11个奖杯为食物收集系列奖杯。食物是本作中另一个重头收集要素，不过除了个别食物之外大部分都很好找。使用麻醉枪射击小型动物可以将其活捉获得“Can I Keep It?”奖杯，吃一只蛇类动物也能获得“Snake Eater”奖杯。“King Of The Jungle”金杯需获得MARKHOR头衔，该头衔要求在一次流程中获得全部48种动植物（不需要吃过，只需捡到过即可），除了蛇类之外的其他所有食物，在来到Krasnogorje Mountain Base时就已经可以全部获得，而在此无法获得的3种蛇类则均在最后与The Boss对决的场景中，使用Motion D可以感知蛇的位置。这里同样建议在Very Easy难度下进行，首次获得某种食物时将其吃掉，这样吃掉的食物会记载在CURE菜单的历史记录中，可以作为收集的参考。要注意的是，通关后显示成绩的时候，Markhor头衔可能会被其他头衔覆盖从而无法获得奖杯。建议在快通关时存一下档，如果被其他头衔覆盖的话就读档故意破坏其他头衔的条件再通关一次。

比较特殊的一种动物是土之子Tsuchinoko，活捉一次即可获得“Believe It Or Not”奖杯，吃掉不会影响，下面介绍简单的方法：在Graniny Gorki South这个场景中，在任一入口附近布下老鼠夹，切换场景再回来就能听到捕捉到动物的音效。观察老鼠夹，如果没捉到土之子的话把捉到的动物吃掉或扔掉，趴下回收老鼠夹再来，刷不了几次就能抓到土之子获得奖杯。（在这里获得土之子之后如果不吃掉一直带在身上，流程进行到与EVA在瀑布后面洞穴合流拿回装备后，这时拿好麻醉枪从瀑布一端出去，可以在外面的场景中再次捉到土之子，带在身上直到通关可以获得头衔和无限弹药的面部迷彩。）

下面列出所有动植物主要所在地点，以首次遇到该食物地点的流程顺序为序，出现地点中列出的前者即为首次出现的位置，建议玩家可以在流程进行到该处时就努力寻找；后一个地区则为该食物最后出现的地区，如果走过了就宣告这周目错过了。除了最后的三种蛇之外（SNAKE I、J、K），其他所有食物在流程到达Krasnogorje Mountain Base时就应该全部可以获得了。另外，在贞洁任务与食蛇者行动中相同的场景里会有分别独自对应的食物，表格中以星号表示同一地点中贞洁任务没有、食蛇者行动里才能找到的食物。

▲大部分鸟类会在玩家接近草丛时被吓跑，可以利用游戏运算机能的限制，在草丛的模型还没有绘制出来时在远处观察。

获得	缩略名	正式名称	首次出现地点	最后出现地点
□	SNAKE H	Reticulated Python	Dremuchij South	Zaozyorje North
□	FROG B	Tree Frog	Dremuchij South	Zaozyorje North
□	R.BIRD D	Magpie	Dremuchij South	Zaozyorje North
□	R.MUSHROOM C	Siberian Ink Cap	Dremuchij South	Zaozyorje North
□	SNAKE G	Giant Anaconda	Dremuchij South	Tikhogomyj
□	R.MUSHROOM A	Russian Oyster Mushroom	Dremuchij South	Sokrevenno South
□	R.FRUIT B	Russian False Mango	Dremuchij South	Zaozyorje South
□	R.RABBIT*	European Rabbit	Dremuchij South	Sokrovenno North
□	MARKHOR*	Markhor	Dremuchij South	Tikhogomyj
□	R.FRUIT C	Golova	Dremuchij Swampland	Zaozyorje North
□	R.NEST	Baltic Hornet Nest	Dremuchij Swampland	Bolshaya Past Crevice
□	R.GAVIAL	Indian Gavial	Dremuchij Swampland	Chyomij Prud
□	R.FRUIT A	Yabloko Moloko	Dremuchij North	Sokrovenno North
□	R.BIRD E	Sunda Whistling-Thrush	Dremuchij North	Zaozyorje North
□	FROG A*	Otten Frog	Dremuchij North	Zaozyorje North
□	SNAKE A*	King Cobra	Dremuchij North	Bolshaya Past Crevice
□	SNAKE G	Giant Anaconda	Dremuchij North	Tikhogomyj
□	SNAKE F*	Green Tree Python	Dremuchij North	Rokovoj Bereg
□	RAT	Rat	Rassvet	Tikhogomyj: Behind waterfall
□	SQUIRREL	Flying Squirrel	Dremuchij East	Graniny Gorki South
□	C MED（草药）	Amur Kudzu	Dremuchij East	Zaozyorje North
□	SPLINT（草药）	Ezo Comfrey	Dremuchij East	Zaozyorje North
□	STYPTIC（草药）	Chinese Plantain	Dremuchij East	Zaozyorje North
□	R.MUSHROOM G	Baikal Scaly Tooth	Dremuchij East	Tikhogomyj
□	SNAKE D	Coral Snake	Chyomij Prud	Svyatogernyj South
□	R.FISH C	Arowana	Chyomij Prud	Tikhogomyj
□	SNAKE E	Milk Snake	Chyomij Prud	Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls
□	BAT	Vampire Bat	Chyomaya Peschera Cave	Tikhogomyj: Behind waterfall
□	R.FISH B	Maroon Shark	Chyomaya Peschera Cave	Tikhogomyj
□	R.CRAB	Kenyan Mangrove Crab	Chyomaya Peschera Cave	Tikhogomyj
□	R.MUSHROOM E	Russian Glowcap	Chyomaya Peschera Cave	Tikhogomyj: Behind waterfall
□	SNAKE B	Taiwanese Cobra	Chyomaya Peschera Cave	
□	FROG C	Poison Dart Frog	Chyornaya Peschera Cave Entrance	Sokrevenno West
□	SNAKE C	Thai Cobra	Chyornaya Peschera Cave Entrance	Krasnogorje Mountanside
□	R.FISH A	Bigeye Trevally	Ponizovje South	Tikhogomyj
□	SPIDER	Cobalt Blue Tarantula	Ponizovje West	Krasnogorje Mountaintop Ruins
□	R.MUSHROOM D	Fly Agaric	Graniny Gorki South	Tikhogomyj

Tips 小兵发现异常时头顶会出现叹号、问号等，如果手够快可以把符号打掉，小兵会在原地楞上很久。

获得	缩略名	正式名称	首次出现地点	最后出现地点
□	TCHNKO	Tsuchinoko	Graniny Gorki South	Tikhogomyj
□	R.BIRD C	Red Avadavat	Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls	Svyatogernyj South
□	R.VEGETABLE	Vine Melon	Svyatogernyj South	Tikhogomyj
□	Disinfect（草药）	Slav Horehound	Graniny Gorki Lab 1F	Sokrovenno North
□	R.MUSHROOM F	Spatsa	Svyatogernyj South	Sokrevenno West
□	R.MUSHROOM B	Ural Luminescent Mushroom	Svyatogornyj West	–
□	R.BIRD A	Parrot	R.BIRD A	Sokrovenno North
□	R.BIRD B	White-Rumped Vulture	Krasnogorje Mountain Base	Krasnogorje Mountaintop
□	SCORPION	EMPEROR Scorpion	Krasnogorje Mountain Base	Krasnogorje Mountaintop Ruins
□	SNAKE I	Snake Liquid	Rokovoj Bereg	–
□	SNAKE K	Snake Solidus	Rokovoj Bereg	–
□	SNAKE J	Snake Solid	Rokovoj Bereg	–

Snake Bit
铜杯

获得条件： 使一名敌人中毒

奖杯说明： 活捉一只蛇、蜘蛛或蝎子等毒物，将其装备在武器栏中，再扔向敌人就能让他中毒。

Fashionista
银杯

获得条件： 收集所有迷彩服

Only Skin Deep
银杯

获得条件： 收集所有面部迷彩

奖杯说明： 以上这两项收集要素的获得难度不高。随着游戏的进行、通关，玩家会自动获得一些迷彩服和面部迷彩。使用非致命武器击败每名BOSS能获得该BOSS的主题迷彩服，由于攻略中已经介绍过所有迷彩服和面部迷彩，这里就不再赘述，收集时请参考流程中的表格。

I Can Totally See You
铜杯

获得条件： 伪装率达到90%

A Good Man Is Hard To Find
铜杯

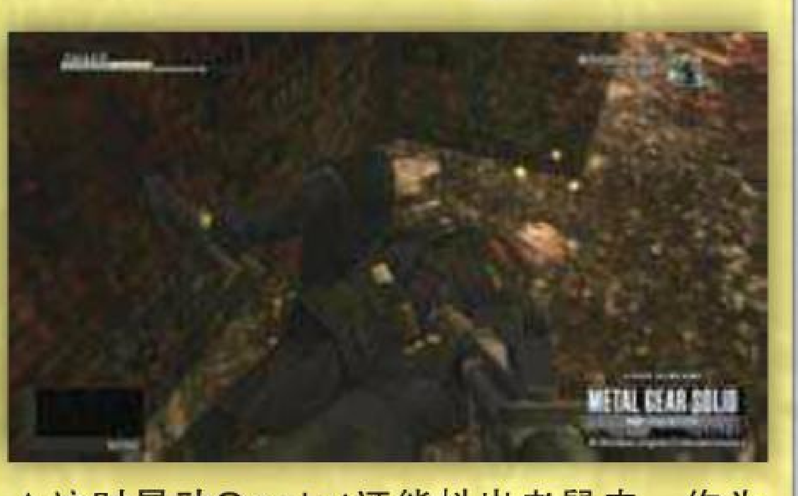
获得条件： 伪装率达到100%

奖杯说明： 获得The End的Moss迷彩之后，在BOSS战的场景中寻找有青苔的地貌，使用一种绿色的面部涂装并在上面趴下，很容易就能获得100%的伪装率，同时获得这两个奖杯。

Problem Solved, Series Over
铜杯

获得条件： 造成关于Ocelot的时间悖论

奖杯说明： 完成这个奖杯需要杀死Ocelot，最简单的方法就是在贞洁任务中与Ocelot对决的过场之后，攻击晕倒在地上的Ocelot。如果没有致命武器的话用刀也可以杀死他。



▲这时晃动Ocelot还能抖出老鼠夹。作为"山猫"随身带着捕鼠夹让人情何以堪。

Don't Touch The Sides
铜杯

获得条件： 用匕首取出子弹疗伤

Ralph Called
铜杯

获得条件： 让Snake呕吐

奖杯说明： 在治疗菜单或迷彩菜单中按R键可以看到Snake的模型，这时横向推右摇杆可以转动模型，多转几圈后退出菜单，游戏里的Snake就会呕吐并减少体力。这个动作也可以用来治疗食物中毒。

Snake Eyes
铜杯

获得条件： 看到所有未提示按R的第一人称视角动画

奖杯说明： 在一些剧情动画中，屏幕右上角会提示玩家按R键切换为Snake的第一人称视角来观看动画，但是有些动画中也有该功能但未出现提示，玩家可以在看动画时按住R不放，这样就会直接观察到隐藏的主视点动画，看过隐藏的主视点部分后，剩余的部分可以跳过。这样的动画一共有6处，必须在同一周目游戏中全部看完才能获得奖杯，怕错过的话可以提前存盘。另外，和2代一样，在看动画时触摸屏幕的话可以放大触摸的部分。

□ 1.在Krasnogorje Mountaintop的小屋与EVA会面时有一段相当长的过场动画，在Snake观看基地内的片段中，其中有一段The Boss骑马离开的场景，这时按住R键可以看到The Boss骑马的动作。

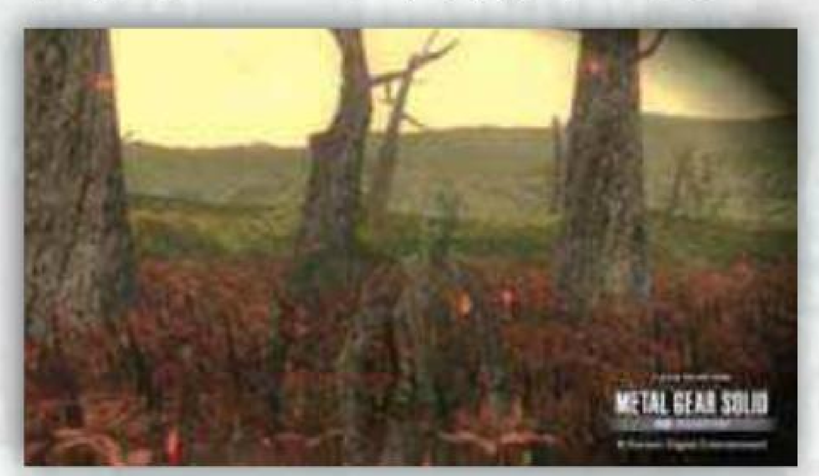
□ 2.在被刑讯的过场里，Ocelot离开刑讯室时按R键看到The Boss对Ocelot做手势。

□ 3.彻底摧毁Volgin和Shagohod的过场后，Snake与EVA的对话场景中按R键可以看到The Sorrow的鬼魂。

□ 4.亲手杀死The Boss后，The Boss的爱马出现后，可以看到The Sorrow和The Boss两人的鬼魂。

□ 5.与总统会见的场景中，总统会和Snake握手，在握手时按R键并向左看，可以看到Ocelot，

□ 6.与5为同一段动画中，Snake在墓园中，对墓碑敬礼时按R键可以看到Snake眼中噙着的泪水。



The Cat's Out Of The Bag
铜杯

获得条件： 在与总统握手时发现Ocelot

奖杯说明： 上述的5号隐藏动画中可以看到Ocelot。

Beekeeper
铜杯

获得条件： 用蜜蜂扰乱敌人

奖杯说明： 把树上的蜂窝打掉，如果附近有敌人的话蜜蜂就会去蜇敌人，从而获得奖杯。贞洁任务开始不久Dolinovodno的吊桥处，南部桥头就有一个蜂窝。

Just Because
铜杯

获得条件： 使用TNT炸毁一座军火库

奖杯说明： 食蛇者行动中敌军的基地场景（如Bolshaya Past Base、Graniny Gorki Lab Exterior: Inside Walls等等很多）会有一些小型的房间，里面有大量的武器弹药可以收集，这就是敌人的军火库。在内部安装TNT炸药并引爆即可获得奖杯。注意这一动作通常会引发警报。

Mostly Dead
铜杯

获得条件： 使用假死药（F.Death.P）

Tips 用游戏中获得的相机拍照可以将照片存下来，在主菜单的Special一项里可以打开相册编辑和查看。用PS键+START就可以将其截出来了。

作为今年度十分受瞩目PSV平台RPG大作，日版的表现并没有让人失望。画面与音乐构成的极佳表现力瞬间就能抓住玩家的心。而本作的官方中文化水准也可圈可点，在剧情方面极高地还原出了原作的意境。技能名称方面虽然部分音译很雷，但对于玩过了日版的玩家来说，念着念着也就习惯了。凡是跟人格面具和仲魔什么扯上关系的Atlus系作品，系统方面总归有些复杂。现在就让我们来一起熟悉一下这款游戏吧。

文 白菜　美编 Juxi

RPG	女神异闻录4 黄金版			必须记忆卡
	女神异闻录4 黄金版			3065MB
	Atlus	2012年8月16日	港版	1人
零售版：388港币/下载版：349港币		无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

系统详解

基本操作

城镇/迷宫操作

按键	效果
方向键/左摇杆	控制角色移动
右摇杆	推左右控制视角转动
L/R	控制视角左右转动
Start	地图总览（迷宫）
Select	–
○	调查/对话/决定/挥剑（迷宫）
×	视角复位/取消
△	呼出指令菜单
□	变更战斗指示/与众人对话/显示详细说明/呼出移动菜单
触摸屏（双击）	呼出资料连动画面（城镇）

战斗/指令菜单操作

按键	效果
方向键/左摇杆	控制光标移动
L	侦查
R	确认下一名行动者
Start	–
Select	–
○	决定
×	取消项目/取消自动战斗
△	自动战斗开关
□	显示详细说明

事件操作

按键	效果
方向键/左摇杆	控制光标移动
L	对话履历中2条之前的对话内容
R	对话履历中2条之后的对话内容
Start	快速跳过事件（按下一次后，左上角出现SKIP标记的期间再按一次）
Select	查看对话履历
○	项目决定/阅读文本
×	阅读文本
△	文本快进（按住）
□	–

标题菜单

NEW GAME

开始游戏时要选择游戏的难易度，一共分为五个级别，最低为SAFETY，最高位RISKY。一周目时不可在游戏进行途中更改难易度。SAFETY难度下被全灭时可以继续当前战斗；EASY、NORMAL和HARD难度下被全灭时，从该层迷宫的开头重新游戏；RISKY难度下被全灭必须读取存档。而且RISKY难度在经验值上还有削减，非常不建议玩家一周目选择该难度。跟原PS2版不同的是，本作的结局路线不受难度影响。

TV LISTINGS

以节目表的形式表现出来的各种特典内容，按照游戏的进行程度逐步开放。

CONFIG

更改游戏的设定，例如光标位置记忆、装备人格面具记忆等。其中比较重要的是“网路机能”，开启以后可以激活“d资料连动”、“大众之声”以及“求救”三个功能。

d资料连动： 在游戏中双击屏幕，可以打开节目表，随时查看明后两天的天气，以及关注“TV LISTINGS”的更新情况。

大众之声： 日常自由活动部分或是人格面具检索合成时，点击画面左上角或右下角的VOICE按钮，可以看到大家在这个时间段所采取的行动，以及合成的人格面具。系统将自动摘取前五位人数较多的行动显示出来，而玩家采取的行动也会上传，作为其他玩家的参考。

求救： 迷宫探索中点击画面左上角的红色按钮，系统就会自动为玩家发出在天鹅绒房间设置好的求救信息。之后进入战斗时，求救期间内回应信号的玩家越多，战斗角色的HP和SP就能得到越大百分比的回复。其他玩家也会时不时向我们发出求救信号，显示在屏幕正上方，点击最后的黄色部分，就等于参与了求救。

主菜单

游戏进展到4月15日后解禁，按△键打开。其中选项分别如下：

Skill： 使用人格面具的技能。由于战斗中无法呼出主菜单，因此使用的一般是回复系技能或迷宫脱出技能。

Equip： 改变身上的装备。

Item： 现在所持有的道具一览。

Persona： 进行人格面具的切换。

Status： 可以确认各个角色的详细状态。

Commu： 查看现在的社群进行等级，以及该社群等级相关人物的详细情报。

System： 呼出系统菜单。

日常部分

玩家在日常部分的主要目标是提升与其他角色的社群等级（Commu），以培养出强力的人格面具。平时可以利用各个城镇的设施来提升自己的人格参数，人格参数提高之后才能在对话中选择一些特殊的选项，从而快速提高目标角色的感情，用以提升社群等级。

城镇主要设施

学校

平日大部分以学生为对象提升社群等级的事件都在这里发生。

商店街南部

设施	效果
加油站	后期同伴驾车等在这里时，对话可以前往温泉，并找回曾经遗忘的技能重新安排
公车站	前往保育园或医院打工时的必须设施
书店	出售各种书籍，在家里阅读后可以提升人格参数
天鹅绒房间	进行人格面具的合成，详情见后文。另外还可以登录人格面具全书和复制技能卡片
大陀罗	武器防具装备店，下雨的晚上售价会打折
四六商店	道具店，雨天会打折
紫路宫	晚上才开的酒吧，可以打工或换取道具

商店街北部

设施	效果
中华料理爱家	通过进餐提升人格参数。雨天有特别菜单可以大幅提升人格参数
公布栏	调查这里可以接下打工任务，提升人格参数与特定角色的感情
神社	捕虫、抽神签的地方，有专门的社群角色在这里居住

朱尼斯美食街

前往电视世界的入口。

鲛川河堤

可以在河边进行钓鱼。

堂岛宅

设施	效果
客厅 冰箱	有放材料的日子可以制作便当，加深与同伴的感情
客厅 塑料桶	可以种植菜园收获各种道具。下雪后可以捕虫
客厅 日历	存档处
房间 沙发	读书提升各种人格参数
房间 电视	观看电视购物或天气预报
房间 小桌	制作模型或手工艺品，打工，提升各种人格参数
房间 书桌	复习功课，提升“知识”
房间 被单	睡觉，结束一天

冲奈市

获得摩托车，并进行三次近处驾驶后才会开放。

设施	效果
电影院	提升角色感情，并且提升该角色的人格面具能力值
服装店	购买剧情中出现过的一些服装，可以在迷宫中改变穿着
咖啡店	可以复制人格面具的特定技能为卡片

七里海岸

获得摩托车，进行三次远处驾驶后才会开放。主要是进行海钓。

社群等级

增加角色感情的方法有很多种，例如当该角色头上出现感叹号时与其一起度过，夜晚一起度过，在神社求相关神签，完成相关任务等等。但不管感情有多高，如果不触发平日的相遇事件，也是无法提升社群等级的（当然有个别角色是例外）。在学校的学生感情够高时，中午会主动找到玩家要求加深社群，而非学生角色就只能等玩家前去找他们了。想要提升社群等级，一定要找到该角色平时所出现的地点进行交流。角色的出现日期、地点和感情选项刊登在后文。基本上学生就在学校里找，打工的社群就在打工的地方进行。

社群等级的提升除了影响到高等级人格面具合体的解禁外，对于战斗角色来说也有很大帮助，详细可以查看右表。另外不直接参加战斗的理世将有其他的类似效果。

等级	效果	
	战斗成员	理世
1	同伴倒地的时候会前去拉起来	一定概率鼓舞总攻击，提升总攻击的威力
2	习得新技能	习得新技能“相容调查”，战斗开始时告之属性
3	敌人倒地的时候偶尔会进行追击提议（拿到摩托车以后，没上场的角色也会进行追击提议）	“分析”升级为新技能“高阶分析”，能够分析敌人的技能
4	习得新技能	习得新技能“三只眼”，选择攻击目标时可以看出攻击是否有效
5	会帮助同伴承受致命的一击	习得新技能“治愈的HP波动”，战斗结束后稍稍恢复全员HP
6	习得新技能	当持有敌方弱点技能时，理世会将其告之
7	会帮助同伴治疗好严重的异常状态	定期提供各种支援
8	习得新技能	“治愈的HP波动”升级为新技能“元气HP歌”，战斗结束后恢复全员HP效果提升
9	中了致命一击时，也会忍耐一次下来	在战斗中帮我方防御一次全体致命攻击
10	习得新技能	主人公HP为0时，会自动救助一次

迷宫探索部分

每次进入电视世界后，晚上就不能再做其他的事，所以进入的次数越少，相对来说做其他的事的时间就会越多。每次进入最好是把该做的事情都做完，任务这些一次性统统完成。PSV版在迷宫中开宝箱时，一周目就有可能遇到猎杀者。当开宝箱前看到“有种非常可怕的气息”的提示时，如果没有70级左右，就乖乖撤退吧。猎杀者出现时，在该层迷宫可以听到铁链的声音和低沉的喘息声，大家可以留意一下。

战斗相关

战斗中的先后手

攻击敌人的背后能够以全员先手一回合的优势进入战斗，战斗音乐会变化，且画面上有蓝色特效，非常容易辨认。相反被敌人偷袭的话，则会落于敌人一回合的后手，画面上有红色特效，非常危险。对于部分敌人来说，先手和后手的攻略难度区别可以说是大相径庭。

战斗指令

战斗中主人公可供选择的指令一共有8项，同伴角色较少。

ANALYSIS：调查敌人的情报，可以看到以往与该敌人交战时留下的记录，得知其耐性和弱点。按L键也可以直接调查。

TACTICS：作战指示，可以变更同伴们的作战风格，一般推荐选择为“直接指示”。

GUARD：防御指令，除了可以减轻受到的伤害外，还有遭到弱点攻击不会倒地，异常状态无效化的优点，惟一的缺点是受到一次攻击后就会解除。

ATTACK：进行最基本的武器攻击。战斗中按下△键进行的自动战斗，是快速重复进行该选项。

SKILL：发动现在装备的人格面具的特殊技能。主要分为消耗HP的物理攻击和消耗SP的属性攻击。

人格面具：主人公专用选项，切换当前使用的人格面具。也可以在战斗中按下□键直接切换。每回合限一次。

ITEM：使用道具。

ESCAPE：逃走选项，逃离当前战斗。

命中信息

攻击没有命中时会显示“MISS”的字样，而命中后根据敌人的属性抗性不同又会有不一样的显示。可以根据这些显示来判断敌人的属性抗性，特别是对光、暗这类一击必杀攻击的抗性。

CRITICAL：会心一击，强制造成敌人倒地，得到“1 MORE”的机会。

WEAK：弱点属性，强制造成敌人倒地，得到“1 MORE”的机会。

BLOCK：无效属性，该攻击对敌人不起效果。

DOWN：倒地的敌人持续标识着该字样。

RESIST：耐性属性，该攻击造成的伤害减弱。

战斗思路

攻击敌人的弱点属性，无论伤害如何都会造成敌方倒地。造成倒地状态后，刚才的角色能够破例连续行动一次，这个过程被称为“1 MORE”。不断重复“1 MORE”直到敌人全部倒地，就能发动万能属性的“总攻击”，对全体敌人造成伤害。这就是战斗中的核心思路。

不过有几点需要注意：1.弱点属性并不一定就是防御力最低的属性，能够造成倒地和能够打出大伤害完全是两码事。2.倒地并不会造成敌人的速度减慢，到其行动时同样会恢复体势并发动攻击，因此有时候总攻击还不如直接打成昏厥来得实惠。3.总攻击的参与人数是发动时不处于异常状态的角色，且参与人数越多，攻击力越高。

※本作新增的双人技发动条件，就是在总攻击后敌人还没有全灭，那么特定角色之间就会高几率进行万能属性的双人技追击。角色搭配为千枝+雪子、阳介+小熊、完二+直斗，威力基本等同于总攻击。

异常状态

游戏中加上死亡在内的话，一共有9种异常状态，看图标非常容易分辨，而且理世（或者前期的小熊）还会不停地提醒玩家，接下来说说9种异常状态的区别：

异常状态	效果
毒	每次行动减少一定比例HP，物理攻击力降低
激昂	不接受玩家的操作，一定时间内只进行通常攻击，攻击力变为两倍，但防御力减半
昏厥	陷入昏厥的角色一回合内无法行动。在倒地的过程中遭到通常攻击会50%，遭到弱点攻击则会100%进入昏厥状态

异常状态	效果
混乱	一定回合内，攻击我方角色或是丢失金钱
老化	一定回合内，命中率低下，使用技能时不会成功
衰弱	每次行动减少一定比例SP，防御力降低
魔封	一定回合内无法使用技能，主人公无法切换人格面具
恐怖	会从战斗中逃走，或是无法行动。逃走的角色在战斗结束前不会归队
死亡	完全无法行动的状态。同伴角色死亡，战斗结束后会以1HP复活。主人公死亡则Game Over

抽卡时间

战斗中发动了总攻击或是命中了敌人的弱点属性，战斗胜利后就会高几率进入抽卡时间。画面上摆放着人格面具卡与Arcana卡，前者可以获得人格面具，后者则是根据卡面不同获得各种特殊效果，例如金钱增加、经验增加之类的。不过注意也有负面效果的Arcana卡存在。

部分Arcana卡上标识着“X MORE”的字样，代表着抽了这张卡以后，玩家将额外获得抽卡X次的权利。善用“MORE”卡可以将画面上所有的卡片抽光，此时就会发动“ALL GET BONUS”奖励，下次战斗结束后必定进入抽卡时间，一开始能抽的次数就+2，而且一开始已经持有的人格面具卡和负面效果的Arcana卡会先替换一次。善用这个奖励可以连续进行插卡，获得许许多多的好处，所以只要不是有特殊情况（例如经验值很高的时候，卡片要求失去全部经验值），一般都要努力争取全部抽掉。

人格面具相关

同伴们都只有各自的人格面具可以使用，而主人公则可以自由切换自己持有的人格面具。在主菜单的Status一项下，可以查看目前装备的人格面具的状态。

Vita动态
Vita企划
Vita动作
Vita攻略

属性表

画面上给出了七种属性，分别是物理、火焰、冰冻、电击、疾风、光和暗。每个人格面具都有分别对应这七种属性的抗性，“弱”表示该属性是其弱点；“耐”表示这个人格面具对该属性有很强的抗性；“无”表示该属性攻击对其无效；“吸”表示可以吸收该属性攻击增加HP；而“反”则表示可以反弹该属性攻击。

但实际上游戏中还有第八种属性，称为“万能”属性，不受之前七种属性的影响，能够保持打出一定量的伤害。该属性并不存在弱点、耐性或吸收这一类相性，因此在后文的表上以攻击率的倍率来表示。例如100为正常伤害，50为减半伤害，150为1.5倍伤害。

能力值

人格面具的能力值分为力、魔、耐、速和运五项。“力”影响物理攻击力的强度；“魔”影响除物理攻击外所有属性攻击力的强度；“耐”影响受到伤害时的防御力强度；“速”影响战斗中的出手速度、命中率以及逃走成功率；“运”影响会心一击率和异常状态攻击的附着率。这里值得大家注意的是，力与魔统称为攻击力，因此看到提升攻击力的技能，不要以为只对物理攻击生效，其实也等于是提高了魔力。

人格面具的获得方法

游戏中获得人格面具的方法主要有两种，一是战斗胜利后抽牌抽到，二是在天鹅绒房间进行人格面具合体。抽牌中不可能出现比主人公当前等级高的人格面具，而且技能也不太理想，因此主要是作为人格面具合体用的素材。如果某Arcana的社群等级够高，那么在合体该Arcana分类下的人格面具时，会得到大量的经验加成，有可能最后合出比主人公等级更高的人格面具。这也是游戏的主要进展方式：通过人格面具合体让战斗力越来越强，然后不断挑战新的迷宫。

一开始主人公只能同时持有6个人格面具，随着等级的提升，该限制也会逐渐放宽，最后会增加到同时携带12个。每获得一个新的人格面具，就会自动登录在人格面具全书上，不用玩家特意回到天鹅绒房间。

人格面具合体资料

技能继承

合体后的人格面具可以继承素材人格面具的技能，其中作为素材的人格面具持有的技能越多，合体后的人格面具能继承的数量也就越多，因此想要多继承技能的话，三角合体才是比较划算的（不过素材的技能有重复的话，是只计算为1种技能的）。但是继承的技能并非毫无限制，同样跟合体后的人格面具类型有关系，可以参照下表。其中○是代表可以继承，–是代表不能继承。

合体Persona类型	继承技能的属性											
	物理	火炎	冰结	电击	疾风	万能	光	暗	异常	回复	辅助	自动
物理	○	–	–	–	–	○	○	○	–	○	○	○
火炎	○	○	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○
冰结	○	–	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
电击	○	○	○	○	–	○	○	○	○	○	○	○
疾风	○	○	○	–	○	○	○	○	○	○	○	○
万能	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
光	–	○	○	○	○	○	○	–	–	○	○	○
暗	–	○	○	○	○	○	–	○	○	–	○	○
回复	–	○	○	○	○	○	○	–	○	○	○	○

一般合体规则

下面给出一般合体检索表。玩家可以在表中查看选为素材的两个人格面具将会合体成怎样的人格面具。表中交界的地方就是合体的结果。然后将两个素材人格面具的初始等级相加，接下来除以2，再加上1，将得到的数字在后文将会给出的对应人格面具表中结合之前的Arcana种族查询，往高取一个等级，就是这次合体的最终结果。

一般合体检索表

\	愚者	魔术师	女教皇	女皇	皇帝	教皇	恋爱	战车	正义	隐士	命运	力量	倒悬者	死神	节制	恶魔	塔	星星	月亮	太阳	审判	小丑	永劫
愚者	愚者	节制	死神	月亮	死神	战车	女皇	太阳	魔术师	力量	魔术师	魔术师	力量	隐士	教皇	节制	星星	女皇	皇帝	恶魔	倒悬者	女教皇	死神
魔术师	节制	魔术师	月亮	正义	力量	恶魔	死神	节制	力量	女皇	恋爱	正义	太阳	皇帝	力量	太阳	倒悬者	–	星星	战车	恋爱	教皇	皇帝
女教皇	死神	月亮	女教皇	隐士	女皇	太阳	皇帝	教皇	隐士	死神	倒悬者	正义	月亮	魔术师	教皇	正义	魔术师	皇帝	星星	恶魔	太阳	恶魔	太阳
女皇	月亮	正义	隐士	女皇	月亮	死神	倒悬者	正义	魔术师	魔术师	星星	教皇	节制	战车	恶魔	女教皇	隐士	战车	节制	女教皇	女教皇	力量	节制
皇帝	死神	力量	女皇	月亮	皇帝	女皇	正义	节制	恶魔	女教皇	恋爱	隐士	女皇	月亮	太阳	月亮	星星	死神	魔术师	战车	恋爱	正义	倒悬者
教皇	战车	恶魔	太阳	死神	女皇	教皇	死神	太阳	节制	正义	女教皇	太阳	死神	恶魔	魔术师	皇帝	倒悬者	月亮	女皇	力量	战车	魔术师	月亮
恋爱	女皇	死神	皇帝	倒悬者	正义	死神	恋爱	教皇	女教皇	魔术师	星星	皇帝	月亮	星星	教皇	教皇	星星	隐士	倒悬者	恶魔	力量	太阳	正义
战车	太阳	节制	教皇	正义	节制	太阳	教皇	战车	节制	正义	恶魔	魔术师	死神	隐士	魔术师	月亮	倒悬者	教皇	太阳	力量	节制	战车	力量
正义	魔术师	力量	隐士	魔术师	恶魔	节制	女教皇	节制	正义	力量	恋爱	节制	女教皇	力量	隐士	魔术师	恋爱	月亮	力量	节制	恋爱	皇帝	恋爱
隐士	力量	女皇	死神	魔术师	女教皇	正义	魔术师	正义	力量	隐士	女皇	教皇	月亮	太阳	魔术师	正义	死神	正义	女皇	节制	星星	月亮	魔术师
命运	魔术师	恋爱	倒悬者	星星	恋爱	女教皇	星星	恶魔	恋爱	女皇	命运	星星	死神	隐士	恶魔	皇帝	战车	皇帝	恋爱	女教皇	倒悬者	恶魔	女教皇
力量	魔术师	正义	正义	教皇	隐士	太阳	皇帝	魔术师	节制	教皇	星星	力量	教皇	倒悬者	太阳	隐士	倒悬者	皇帝	正义	节制	–	女皇	战车
倒悬者	力量	太阳	月亮	节制	女皇	死神	月亮	死神	女教皇	月亮	死神	教皇	倒悬者	女教皇	死神	正义	隐士	女皇	女教皇	恶魔	女皇	女教皇	死神
死神	隐士	皇帝	魔术师	战车	月亮	恶魔	星星	隐士	力量	太阳	隐士	倒悬者	女教皇	死神	战车	星星	恋爱	恋爱	女教皇	女皇	–	节制	倒悬者
节制	教皇	力量	教皇	恶魔	太阳	魔术师	教皇	魔术师	隐士	魔术师	恶魔	太阳	死神	战车	节制	隐士	星星	教皇	倒悬者	隐士	–	死神	女皇
恶魔	节制	太阳	正义	女教皇	月亮	皇帝	教皇	月亮	魔术师	正义	皇帝	隐士	正义	星星	隐士	恶魔	皇帝	皇帝	女皇	教皇	–	战车	魔术师
塔	星星	倒悬者	魔术师	隐士	星星	倒悬者	星星	倒悬者	恋爱	死神	战车	倒悬者	隐士	恋爱	星星	皇帝	塔	倒悬者	女教皇	战车	–	隐士	皇帝
星星	女皇	–	皇帝	战车	死神	月亮	隐士	教皇	月亮	正义	皇帝	皇帝	女皇	恋爱	教皇	皇帝	倒悬者	星星	皇帝	月亮	–	女皇	战车
月亮	皇帝	星星	星星	节制	魔术师	女皇	倒悬者	太阳	力量	女皇	恋爱	正义	女教皇	女教皇	倒悬者	女皇	女教皇	皇帝	月亮	力量	–	隐士	教皇
太阳	恶魔	战车	恶魔	女教皇	战车	力量	恶魔	力量	节制	节制	女教皇	节制	恶魔	女皇	隐士	教皇	战车	月亮	力量	太阳	–	恋爱	女教皇
审判	倒悬者	恋爱	太阳	女教皇	恋爱	战车	力量	节制	恋爱	星星	倒悬者	–	女皇	–	–	–	–	–	–	–	审判	战车	倒悬者
小丑	女教皇	教皇	恶魔	力量	正义	魔术师	太阳	战车	皇帝	月亮	恶魔	女皇	女教皇	节制	死神	战车	隐士	女皇	隐士	恋爱	战车	小丑	恶魔
永劫	死神	皇帝	太阳	节制	倒悬者	月亮	正义	力量	恋爱	魔术师	女教皇	战车	死神	倒悬者	女皇	魔术师	皇帝	战车	教皇	女教皇	倒悬者	恶魔	永劫

三角合体规则

由于一般合体并不能合出所有的种族，因此三角合体也是很有必要的。三角合体相比一般合体要复杂一些，但原理都是相同的。首先将准备选为素材的三个人格面具按初始等级由低到高排列起来，相对等级较低的两个素材先按照一般合体表查询出结果种族，然后将这个结果种族再与第三个素材按照三角合体规则表进行检索，就能得出最终的Arcana种族。等级方面将三个素材人格面具的初始等级相加，接下来除以3，再加上5，将得到的数字在后文将会给出的对应人格面具表中结合之前的Arcana种族查询，往高取一个等级，就是这次合体的最终结果。

三角合体检索表

※左侧竖行是一般合体的结果，上侧横排是第三素材。

\	愚者	魔术师	女教皇	女皇	皇帝	教皇	恋爱	战车	正义	隐士	命运	力量	倒悬者	死神	节制	恶魔	塔	星星	月亮	太阳	审判	小丑	永劫
愚者	愚者	命运	恋爱	审判	隐士	塔	恶魔	恋爱	战车	力量	审判	女皇	星星	星星	正义	恋爱	命运	隐士	女皇	女皇	节制	女教皇	小丑
魔术师	命运	魔术师	命运	太阳	死神	小丑	节制	皇帝	战车	女皇	力量	塔	命运	愚者	太阳	战车	皇帝	教皇	太阳	命运	太阳	星星	女皇
女教皇	恋爱	命运	女教皇	节制	正义	女皇	倒悬者	魔术师	隐士	魔术师	永劫	女皇	战车	战车	恋爱	隐士	月亮	女皇	女皇	永劫	节制	月亮	隐士
女皇	审判	太阳	节制	女皇	愚者	女教皇	愚者	皇帝	死神	愚者	力量	小丑	太阳	教皇	永劫	愚者	审判	小丑	月亮	恋爱	星星	恶魔	星星
皇帝	隐士	死神	正义	愚者	皇帝	战车	恶魔	塔	小丑	月亮	女教皇	隐士	教皇	力量	恶魔	死神	女教皇	太阳	力量	恶魔	倒悬者	战车	太阳
教皇	塔	小丑	女皇	女教皇	战车	教皇	倒悬者	审判	魔术师	恋爱	倒悬者	月亮	星星	魔术师	皇帝	月亮	皇帝	恋爱	永劫	魔术师	愚者	命运	太阳
恋爱	恶魔	节制	倒悬者	愚者	恶魔	倒悬者	恋爱	教皇	永劫	教皇	倒悬者	愚者	正义	倒悬者	命运	塔	审判	教皇	倒悬者	小丑	皇帝	塔	审判
战车	恋爱	皇帝	魔术师	皇帝	塔	审判	教皇	战车	节制	女教皇	节制	永劫	恶魔	恶魔	月亮	皇帝	教皇	永劫	愚者	女教皇	塔	力量	正义
正义	战车	战车	隐士	死神	小丑	魔术师	永劫	节制	正义	皇帝	女教皇	女教皇	星星	恶魔	魔术师	女教皇	战车	太阳	星星	审判	太阳	隐士	节制
隐士	力量	女皇	魔术师	愚者	月亮	恋爱	教皇	女教皇	皇帝	隐士	审判	正义	力量	魔术师	恶魔	死神	小丑	死神	小丑	塔	节制	永劫	月亮
命运	审判	力量	永劫	力量	女教皇	倒悬者	倒悬者	节制	女教皇	审判	命运	女教皇	隐士	月亮	塔	塔	魔术师	魔术师	力量	战车	愚者	皇帝	愚者
力量	女皇	塔	女皇	小丑	隐士	月亮	愚者	永劫	女教皇	正义	女教皇	力量	星星	女皇	皇帝	恋爱	恶魔	恶魔	教皇	塔	节制	魔术师	隐士
倒悬者	星星	命运	战车	太阳	教皇	星星	正义	恶魔	星星	力量	愚者	星星	倒悬者	恶魔	正义	正义	命运	太阳	魔术师	女皇	愚者	月亮	小丑
死神	星星	愚者	战车	教皇	力量	魔术师	倒悬者	恶魔	恶魔	魔术师	月亮	女皇	恶魔	死神	小丑	恋爱	正义	命运	倒悬者	女皇	力量	命运	力量
节制	正义	太阳	恋爱	永劫	恶魔	皇帝	命运	月亮	魔术师	恶魔	塔	皇帝	正义	小丑	节制	正义	审判	教皇	倒悬者	命运	战车	女教皇	审判
恶魔	恋爱	战车	隐士	愚者	死神	月亮	塔	皇帝	女教皇	死神	塔	恋爱	正义	恋爱	正义	恶魔	星星	命运	死神	恋爱	死神	永劫	恋爱
塔	命运	皇帝	月亮	审判	女教皇	皇帝	审判	教皇	战车	小丑	魔术师	恶魔	命运	正义	审判	星星	塔	隐士	倒悬者	死神	永劫	审判	命运
星星	隐士	教皇	女皇	小丑	太阳	恋爱	教皇	永劫	太阳	死神	魔术师	恶魔	太阳	命运	教皇	命运	隐士	星星	死神	战车	恋爱	死神	塔
月亮	女皇	太阳	女皇	月亮	力量	永劫	倒悬者	愚者	星星	小丑	力量	教皇	魔术师	倒悬者	倒悬者	死神	倒悬者	死神	月亮	死神	隐士	倒悬者	塔
太阳	女皇	命运	永劫	恋爱	恶魔	魔术师	小丑	女教皇	审判	塔	战车	塔	女皇	女皇	命运	恋爱	死神	战车	死神	太阳	战车	恋爱	教皇
审判	节制	太阳	节制	星星	倒悬者	愚者	皇帝	塔	太阳	节制	愚者	节制	愚者	力量	战车	死神	永劫	恋爱	隐士	战车	审判	死神	太阳
小丑	女教皇	星星	月亮	恶魔	战车	命运	塔	力量	隐士	永劫	皇帝	魔术师	月亮	命运	女教皇	永劫	审判	死神	倒悬者	恋爱	死神	小丑	审判
永劫	小丑	女皇	愚者	星星	太阳	太阳	审判	正义	节制	月亮	愚者	隐士	小丑	力量	审判	恋爱	命运	塔	塔	教皇	太阳	审判	永劫

特殊合体

下面给出所有特殊合体人格面具，大家可以参考一下。特别是在合成“伊邪那岐大神”的时候，就需要用到下面的资料了。条件中给出的MAX是指相应的社群需要达到MAX。

一般合体

合体结果（Lv）	素材	条件
爱丽丝（72）	隐士“奈比洛斯”×恶魔“贝利亚”	–
湿婆（80）	魔术师“兰达”×皇帝“巴隆”	塔MAX
阿尔达（90）	塔“湿婆”×女教皇“帕尔瓦蒂”	塔MAX

三角合体

合体结果（Lv）	素材	条件
诺伦（72）	命运“可罗索”×命运“拉克西斯”×命运“阿特罗波斯”	命运MAX

十字合体

合体结果（Lv）	素材	条件
猫将军（32）	战车“荒魂”×力量“奇魂”×女教皇“幸魂”×节制“和魂”	–
塔姆林（53）	太阳“圣虎”×太阳“凤凰”×太阳“那罗辛哈”×太阳“八咫乌”	–
黄龙（76）	节制“白虎”×节制“朱雀”×节制“青龙”×节制“玄武”	教皇MAX
隐形鬼（82）	战车“金鬼”×月亮“水鬼”×星星“风鬼”×力量“鬼”	隐士MAX

星形合体

合体结果（Lv）	素材	条件
义经（75）	教皇“八幡神”×塔“平将门”×皇帝“大国主”×隐士“一言主”×愚者“式王子”	–
邪恶霜精（38）	魔术师“杰克灯笼”×魔术师“杰克霜精”×皇帝“霜精之王”×魔术师“皮克希”×死神“食尸鬼”	–
八房（49）	皇帝“图特”×倒悬者“欧特鲁斯”×倒悬者“真神”×太阳“那罗辛哈”×隐士“天蛾人”	–
经津主（80）	战车“大元帅明王”×战车“特里格拉夫”×战车“金鬼”×战车“阿瑞斯”×星星“猫将军”	战车MAX

六芒星合体

合体结果（Lv）	素材	条件
大黑天（78）	死神“斗牛士”×教皇“大僧正”×女皇“巴比伦大淫妇”×死神“白骑士”×审判“吹号者”×倒悬者“地狱天使”	死神MAX
别西卜（81）	恶魔“贝利亚”×恶魔“贝尔芬格”×月亮“巴力西卜”×月亮“赛特”×死神“莫特”×恶魔“帕祖祖”	恶魔MAX
吹号者（67）	死神“斗牛士”×死神“白骑士”×教皇“大僧正”×皇帝“人面蝎”×倒悬者“檮杌”×塔“饕餮”	–
路西法（93）	命运“阿难陀”×审判“米迦勒”×审判“梅塔特隆”×审判“撒旦”×审判“吹号者”×审判“阿努比斯”	审判MAX

十二身合体

合体结果（Lv）	素材	条件
伊邪那岐大神（91）	愚者“伊邪那岐”×力量“睡魔”×战车“哪吒太子”×月亮“基力梅卡拉”×命运“诺伦”×皇帝“大国主”×倒悬者“欧特鲁斯”×星星“韦驮天”×节制“密特拉”×女教皇“兹兹米特尔”×塔“库夫林”×愚者“恶灵军团”	完成真Ending后

人格面具查询表

愚者

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
1	伊邪那岐	吉欧/斩击/拉库卡加	拉坤达（3）/塔尔卡加（5）	–	–	–	耐	弱	–	无	电击
7	黄泉丑女	波伊佐玛/串刺/恶魔之触	斯坤达（9）/姆多（10）/亡者嗔叹（11）	–	弱	耐	–	–	–	–	暗
13	背负怪	音速拳/塔尔卡加/迪卡加	枪口射击（14）/魔封成功率UP（15）/物理耐性（17）/单次射击（18）	耐	耐	–	–	–	–	–	物理
21	恶灵军团	颠塔拉弗/姆多/恶魔微笑	横冲直撞（23）/混乱成功率UP（24）/污秽吐息（25）/光明生还（26）	–	耐	耐	–	–	弱	耐	暗
31	欧赛	威力斩击/灰飞烟灭斩/蓄力	毒雾（33）/毒成功率UP（34）/敏捷诀窍（35）/光明生还（36）	耐	–	–	–	无	弱	–	物理
38	邪恶霜精	玛哈拉基翁/布芙拉/冰冻强化	专心致志（40）/玛哈斯坤达（41）/高级火焰强化（42）/亚基达因（43）/姆多翁（44）	–	吸	吸	–	–	–	反	暗
46	单卡拉比	亚基达因/玛哈塔伦达/提特拉康	真・物理识破（48）/米吉多拉（50）/高级火焰强化（51）/物理耐性（52）	弱	–	–	无	耐	无	–	火焰
56	式王子	纳巴斯星云/玛哈塔伦达/革命	建言（58）/中级成长（59）/物理无效（62）	–	无	无	–	弱	–	–	火焰
64	洛基	布芙达因/拉库卡加/教练	高级冰冻强化（66）/超反击（67）/玛哈布芙达因（68）/火焰无效（69）/死者国度（70）	–	弱	吸	–	–	–	无	冰冻

魔术师

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
2	皮克希	迪亚/帕特拉	吉欧（3）/梅帕特拉（4）/特拉芙里（8）	–	弱	–	–	耐	–	–	回复
8	欧若博司	亚基/歇斯底里掌掴/迪卡加	冰冻识破（10）/昏厥耐性（11）/教练（12）	–	耐	弱	–	–	–	–	火焰
16	杰克霜精	玛哈布芙/消除冰冻防御/梅帕特拉	冰冻强化（18）/布芙拉（19）/火焰识破（20）/专心致志（25）	–	弱	无	–	–	–	–	冰冻
25	花魄	亚基拉欧/拉库卡加/里帕特拉	消除火焰防御（26）/玛卡加玛（27）/冰冻识破（29）/火焰强化（30）	–	无	弱	–	–	–	–	火焰
32	杰克灯笼	亚基拉欧/塔伦达	玛哈拉库卡加（34）/玛哈拉基翁（36）/防御诀窍（37）/冰冻耐性（38）	–	吸	弱	–	–	–	–	火焰
39	狄丝	玛哈拉基翁/迪亚拉玛/迪坤达	冰冻识破（41）/玛哈斯坤达（42）/亚基达因（43）/专心致志（44）	–	反	–	–	–	–	–	火焰
47	兰达	玛哈拉基翁/颠塔拉弗	亚基达因（49）/冰冻识破（50）/芥末炸弹（51）/物理反射（55）	反	–	弱	–	–	–	–	火焰
62	精灵	亚基达因/愚者细语	物理耐性（65）/火焰强化（66）/物理无效（67）/变异之舞（68）	–	吸	–	弱	–	–	–	火焰
69	斯尔特	亚基达因/死亡界限/超反击	玛哈拉基达因（71）/诸神黄昏（74）/高级火焰强化（75）/冰冻无效（76）	–	反	弱	–	无	–	–	火焰
78	摩陀	亚基达因/火焰强化/愚者细语	玛哈拉基达因（81）/真・冰冻识破（82）/异常成功率UP（83）/高级火焰强化（84）	–	吸	弱	–	–	–	–	火焰

女教皇

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
11	幸魂	迪亚/布芙/斯坤达	警戒（13）/梅迪亚（14）/激昂防御（16）	–	–	耐	–	弱	–	–	回复
17	妙音天女	梅迪亚/玛哈布芙/帕特拉	中气功（19）/激昂耐性（20）/迪卡加（21）/疾风无效（23）	–	–	无	–	弱	–	–	回复
22	高等皮克希	玛哈吉欧/斯库卡加/梅帕特拉	吉欧加（24）/小气功（25）/火焰识破（26）/特拉芙里（27）	–	–	弱	无	–	–	–	电击
29	刚加	布芙拉/迪亚拉玛/迪卡加	心念切断（31）/混乱成功率UP（32）/梅迪拉玛（33）/真・火焰识破（35）	–	弱	吸	–	–	–	弱	冰冻
37	帕尔瓦蒂	迪亚拉玛/西西里迪	梅迪拉玛（39）/玛哈拉库卡加（40）/电击识破（41）/诸神庇佑（43）	–	弱	无	–	–	–	–	回复
48	菊理媛	梅迪拉玛/波兹姆迪/亚基拉欧	萨玛利卡姆（50）/迪亚拉翰（52）/暗耐性（53）/诸神庇佑（54）	–	无	–	耐	–	–	弱	回复
59	诃梨帝母	迪亚拉翰/布芙达因/玛哈拉库卡加	梅迪亚拉翰（61）/箭浴（62）/萨玛利卡姆（64）	–	–	无	弱	耐	–	–	回复
70	兹兹米特尔	吉欧达因/病毒波浪/芥末炸弹	魔封成功率UP（71）/迪卡加（72）/大治愈促进（73）/玛哈吉欧达因（76）/电击反射（77）	–	–	–	反	弱	–	无	电击
79	斯卡哈	玛哈布芙达因/加尔达因	甘露（81）/玛哈加尔达因（82）/高级冰冻强化（83）/高级疾风强化（84）/专心致志（85）	–	弱	吸	–	无	–	–	冰冻

女皇

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
9	仙狸	迪亚/玛卡加玛/亚基	迪坤达（10）/梅迪亚（11）/特拉芙里（14）	–	无	–	弱	–	–	–	回复
18	母夜叉	玛哈布芙/斩臂/拉坤达	电光石火（20）/冰冻强化（21）/布芙拉（22）/攻击诀窍（23）	–	弱	无	耐	–	–	–	冰冻
26	蒂妲妮亚	迪亚拉玛/玛哈加尔	红壁（27）/加尔拉（29）/中治愈促进（31）/专心致志（32）	–	弱	无	–	–	–	–	冰冻
34	蛇发女妖	布芙拉/梅帕特拉	疯狂连击（35）/混乱防御（36）/玛哈布芙拉（38）/冰冻强化（39）	–	–	无	–	–	弱	–	冰冻
44	加百列	玛哈布芙拉/梅迪拉玛	能量浴（45）/黑暗生还（47）/灼热波浪（48）/诸神庇佑（50）	–	耐	–	–	吸	无	弱	冰冻
52	丝卡蒂	玛哈布芙拉/永恒之雨	布芙达因（54）/高级冰冻强化（56）/冰冻反射（57）/火焰反射（59）/魔术的素养（60）	–	弱	吸	–	耐	–	–	冰冻
60	巴比伦大淫妇	玛哈吉欧达因/玛哈姆多翁	姆多成功率UP（62）/愚者细语（63）/火焰耐性（64）/异常成功率UP（65）	–	–	耐	反	弱	弱	无	电击
70	威灵	玛卡拉康/玛哈布芙达因	大治愈促进（72）/真・物理识破（73）/中级成长（74）/自动玛哈拉库卡（75）	–	–	无	弱	–	–	–	辅助
79	伊西丝	梅迪亚拉翰/布芙达因/提特拉康	胜利气息（80）/冰冻吸收（82）/玛哈布芙达因（83）/救世主之愈（85）/电击无效（86）	–	–	反	弱	–	–	–	回复

皇帝

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
12	奥伯隆	吉欧/斩臂	玛卡加玛（13）/梅迪亚（14）/电击强化（15）/玛哈吉欧（16）/疾风识破（17）	–	耐	–	无	弱	–	–	电击
22	霜精之王	布芙拉/玛哈布芙/消除冰冻防御	拉库卡加（23）/火焰识破（24）/冰冻强化（26）/火焰无效（27）/灵魂冰冻（29）	–	弱	吸	–	–	–	–	冰冻
34	瑟坦特	死亡终结/吉欧加/教练	重反击（36）/蓄力（38）/自动玛哈拉库卡（39）/火焰无效（40）	–	弱	–	无	–	–	–	电击
41	大国主	吉欧加/利剑乱舞	重反击（43）/玛哈吉欧加（44）/建言（45）/电击强化（46）/疾风无效（47）	–	–	–	反	弱	–	–	电击
45	图特	玛哈吉欧加/玛翰玛/米吉多	梅迪拉玛（47）/中级成长（48）/魔封防御（49）/吉欧达因（51）	–	–	–	无	弱	反	弱	电击
51	人面蝎	猛毒之击/愚者细语	污秽空气（53）/魔封成功率UP（54）/姆多翁（55）/箭浴（56）	–	无	弱	–	–	弱	反	物理
65	巴隆	吉欧达因/毒雾/梅帕特拉	玛哈拉库卡加（67）/中气功（69）/超反击（71）/玛哈吉欧达因（72）	–	–	–	无	弱	–	–	物理
74	奥汀	吉欧达因/玛哈加尔达因	高级疾风强化（76）/大治愈促进（77）/玛哈吉欧达因（78）/专心致志（80）/万物流转（81）	–	弱	–	无	吸	–	–	电击

教皇

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
7	思兼神	吉欧/斯坤达/塔伦达	毒雾（8）/疾风耐性（9）/冰冻识破（10）/毒耐性（11）/电击耐性（12）	–	–	弱	耐	–	–	–	电击
15	安祖	加尔/巴札克/警戒	玛哈加尔（17）/红壁（18）/玛翰玛（19）/敏捷诀窍（20）	–	弱	–	耐	无	–	–	疾风
21	狮爷	玛哈吉欧/巴札克	拉库卡加（22）/吉欧加（23）/魔封成功率UP（24）/火焰耐性（25）/激昂防御（26）	–	弱	耐	无	–	–	弱	电击
29	独角兽	吉欧加/玛翰玛/西西里迪	迪坤达（31）/特拉芙里（32）/利卡姆（33）/玛哈吉欧加（34）	–	–	无	–	弱	–	弱	电击
36	佛劳洛斯	死亡终结/塔尔卡加/亚基拉欧	金刚发破（38）/建言（39）/冰冻识破（40）/疯狂连击（41）	–	无	弱	–	耐	–	–	物理
45	北斗星君	吉欧加/电击强化/纳巴斯星云	利剑乱舞（47）/衰弱耐性（48）/重反击（50）/吉欧达因（51）	–	弱	–	反	–	–	–	电击
52	克鲁贝洛斯	亚基达因/巨人铁拳	烈风波（53）/玛哈拉基达因（54）/中治愈促进（55）/高级火焰强化（57）/敏捷诀窍（58）	–	反	弱	–	–	–	–	火焰
60	大僧正	哈玛翁/迪亚拉翰/玛卡拉康	亚基达因（62）/黑暗大生还（63）/玛翰玛翁（64）/哈玛成功率UP（65）/回转讲道（67）	–	无	–	–	–	无	弱	光
70	八幡神	玛哈吉欧达因/玛卡拉康/玛哈塔尔卡加	消除电击防御（72）/迪坤达（74）/革命（75）	–	–	无	无	–	–	弱	电击
76	黄龙	吉欧达因/梅迪亚拉翰/萨玛利卡姆	玛哈吉欧达因（78）/专心致志（79）/高级电击强化（80）/魔术的素养（82）/救世主之愈（83）	–	–	–	反	–	无	–	电击

恋爱

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
25	妖精女王	吉欧加/颠塔拉弗/迪坤达	利卡姆（26）/疾风识破（27）/玛哈吉欧加（29）/混乱耐性（30）	–	–	–	无	弱	–	–	电击
33	温蒂妮	迪亚拉玛/布芙拉/波兹姆迪	玛哈布芙拉（34）/梅迪拉玛（36）/冰冻强化（37）	–	弱	吸	–	–	–	–	回复
42	南希	梅迪拉玛/梅帕特拉	颠塔拉弗（43）/混乱成功率UP（44）/能量浴（45）/萨玛利卡姆（46）/诸神庇佑（47）	–	弱	无	–	耐	–	–	回复
53	拉斐尔	迪亚拉翰/米吉多拉	玛哈斯库卡加（55）/甘露（56）/昏厥防御（57）/梅迪亚拉翰（59）	–	–	反	–	–	无	弱	回复
64	西布莉	梅迪拉玛/烈风波/利卡姆	刹那五月雨击（67）/萨玛利卡姆（68）/梅迪亚拉翰（70）	–	耐	无	弱	–	–	–	回复
71	伊丝塔	梅迪亚拉翰/萨玛利卡姆/克洛兹迪	玛哈吉欧达因（73）/甘露（75）/魔术的素养（76）/疾风吸收（77）/救世主之愈（78）	–	–	–	无	弱	–	–	回复

战车

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
2	软泥怪	突击/恶魔之触	塔伦达（3）/红壁（4）/恐怖成功率UP（5）/物理耐性（7）	耐	弱	–	–	–	–	–	物理
6	哪吒太子	突击/拉坤达/迪坤达	音速拳（7）/冰冻识破（8）/昏厥耐性（9）/破魂（10）	–	耐	–	弱	–	–	–	物理
12	埃力格	毒串刺/亚基	玛哈拉基（13）/斩臂（14）/火焰强化（15）/破魂（16）/衰弱耐性（17）	耐	–	–	–	–	弱	无	物理
18	荒魂	俯冲突击/拉坤达	塔尔卡加（20）/教练（21）/蓝壁（22）/电击识破（23）	耐	–	–	弱	–	–	–	物理
25	阿瑞斯	疾风斩/反击	疾风识破（27）/横冲直撞（28）/迪卡加（29）/蓄力（30）	耐	–	–	–	弱	无	–	物理
43	特里格拉夫	灼热波浪/重反击	玛哈拉库卡加（45）/芥末炸弹（46）/昏厥防御（47）/蓝壁（48）/蓄力（49）	耐	–	–	弱	–	–	–	物理
54	金鬼	疯狂突击/超反击	巨人铁拳（56）/封印炸弹（57）/革命（59）/蓄力（60）	无	–	–	–	–	–	–	物理
65	托尔	吉欧达因/死亡界限/超反击	武道的诀窍（67）/玛哈吉欧达因（68）/物理无效（69）/真理の雷（70）	耐	–	–	吸	弱	–	–	电击
72	大元帅明王	玛翰玛翁/迪亚拉翰/甘露	勇气之击（74）/米吉多拉翁（75）/专心致志（76）/武道的诀窍（79）	无	–	弱	–	–	无	–	光
80	经津主	纯真利剑/蓄力/玛哈塔尔卡加	建言（82）/昏厥防御（83）/蚊之舞（84）/武道的诀窍（85）/不动如山（86）	无	–	–	–	–	–	弱	物理

正义

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
4	天使	加尔/帕特拉	哈玛（5）/斯库卡加（6）/小治愈促进（8）/哈玛成功率UP（9）	–	–	–	–	耐	耐	弱	疾风
11	大天使	哈玛/二连击/帕特拉	梅迪亚（12）/枪口射击（13）/教练（14）/黑暗生还（15）	–	–	–	–	–	无	弱	光
19	权天使	哈玛/双重射击	玛翰玛（21）/梅迪亚（22）/混乱耐性（23）/黑暗生还（24）/提特拉加（25）	–	–	–	–	–	无	弱	光
27	能天使	哈玛/颠塔拉弗/玛翰玛	吉欧加（29）/威力斩击（30）/哈玛成功率UP（31）/黑暗生还（32）/混乱防御（33）	–	耐	–	弱	无	–	弱	光
33	力天使	玛翰玛/加尔拉/波兹姆迪	死亡终结（35）/蓝壁（37）/哈玛成功率UP（38）/暗耐性（39）	–	–	弱	无	–	无	弱	光
38	主天使	哈玛翁/吉欧加	哈玛成功率UP（40）/衰弱耐性（41）/玛哈吉欧加（42）/黑暗生还（43）/暗无效（44）	–	–	–	无	弱	反	弱	光
49	座天使	哈玛翁/亚基达因/哈玛成功率UP	专心致志（51）/中治愈促进（53）/暗耐性（54）/黑暗大生还（55）	–	吸	–	–	–	无	弱	光
58	尤利尔	玛哈拉基翁/哈玛翁	超反击（60）/亚基达因（61）/黑暗大生还（62）/高级火焰强化（63）/暗无效（64）	–	反	–	–	–	无	弱	火焰
66	默基瑟德	梅迪亚拉翰/哈玛翁/虚无艺术	玛哈塔尔卡加（68）/玛翰玛翁（69）/神之手（72）	–	–	–	–	–	无	弱	回复
74	斯拉欧加	玛翰玛翁/勇气之击/蓄力	吉欧达因（76）/哈玛成功率UP（78）/米吉多拉翁（80）/大天使的庇佑（81）	–	–	–	吸	–	反	弱	光

隐士

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
6	佛钮司	布芙/串刺/塔尔卡加	拉坤达（7）/波伊佐玛（8）/电击识破（10）	–	–	耐	弱	–	–	无	冰冻
17	一本踏鞴	姆多/玛哈拉基	玛哈姆多（19）/亚基拉欧（20）/横冲直撞（21）/姆多成功率UP（22）	–	耐	–	–	–	弱	无	暗
26	拉弥亚	毒雾/亚基拉欧/西西里迪	毒成功率UP（28）/毒防御（29）/破魂（30）/玛哈拉基翁（32）	–	耐	–	耐	–	–	无	异常
33	天蛾人	吉欧加/变异之舞	污秽吐息（35）/消除电击防御（36）/玛哈吉欧加（37）/激昂成功率UP（38）	–	耐	弱	反	–	–	–	电击
41	一言主	愚者细语/敏捷诀窍/毒箭	吉欧加（43）/火焰耐性（45）/电击强化（46）/自动玛哈斯库卡（47）	–	弱	无	–	无	–	–	异常
48	鞍马天狗	加尔拉/玛哈斯坤达/烈风波	中级成长（50）/疾风强化（51）/红壁（52）/电击耐性（53）	–	耐	–	弱	吸	–	–	疾风
55	尼德霍格	玛哈姆多翁/恶魔微笑	亡者喟叹（57）/布芙达因（58）/污秽空气（59）/物理耐性（60）/冰冻强化（61）	–	–	无	–	–	弱	无	暗
63	奈比洛斯	玛哈姆多翁/亚基达因/迪卡加	专心致志（65）/姆多成功率UP（67）/光无效（69）/魔术的素养（70）	–	反	–	弱	耐	弱	无	异常
73	荒霸吐	烈风波/自动玛哈拉库卡/恐怖防御	警戒（74）/提特拉康（76）/物理反射（80）	反	弱	弱	–	–	无	无	物理
82	隐形鬼	愚者细语/吉欧达因/玛哈斯库卡加	异常成功率UP（84）/高级电击强化（85）/革命（86）/不动如山（87）	–	–	–	无	吸	弱	无	物理

命运

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
35	福图娜	加尔拉/拉库卡加	电击识破（37）/玛哈加尔拉（38）/敏捷诀窍（39）/疾风强化（40）	–	无	–	弱	无	–	–	疾风
44	可罗索	玛哈加尔拉/克洛兹迪	纳巴斯星云（45）/玛卡拉康（47）/疾风强化（48）/加尔达因（49）/老化防御（50）	–	–	–	–	反	–	–	疾风
51	拉克西斯	加尔达因/玛哈斯库卡加	利卡姆（53）/玛卡拉破坏（54）/疾风吸收（55）/红壁（56）/衰弱耐性（57）	–	–	耐	弱	无	–	–	疾风
58	阿难陀	玛哈布芙拉/白壁	玛哈拉库卡加（59）/布芙达因（61）/绿壁（62）/大气功（63）/衰弱防御（64）	耐	–	吸	弱	–	–	–	物理
65	阿特罗波斯	加尔达因/疾风强化	专心致志（67）/玛哈加尔达因（68）/真・火焰识破（69）/高级疾风强化（70）	–	弱	–	–	无	–	–	疾风
72	诺伦	玛哈加尔达因/加尔达因/迪亚拉翰	自动玛哈斯库卡（74）/大气功（75）/高级疾风强化（76）/瞬间恢复（77）/女巫诅咒（79）	–	–	耐	弱	吸	–	–	疾风

力量

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
5	睡魔	加尔/普林帕	倒栽痛击（6）/混乱成功率UP（7）/迪卡加（8）/特拉埃斯特（11）	–	–	–	弱	耐	–	–	疾风
8	女武神	布芙/斩击/拉坤达	梅迪亚（10）/斩臂（11）/玛哈布芙（12）	–	–	耐	–	弱	–	–	冰冻
14	泰坦	玛哈吉欧/倒栽痛击/迪坤达	冰冻识破（16）/杀戮猛冲（18）/恐怖耐性（19）	–	–	弱	耐	–	–	–	电击
23	罗刹	杀戮猛冲/头脑震撼/反击	疾风斩（25）/攻击诀窍（26）/物理识破（27）/蓄力（28）	耐	–	弱	–	–	–	–	物理
28	奇魂	加尔拉/吉欧加/破魂	光明生还（31）/黑暗生还（32）/特拉埃斯特（33）/衰弱成功率UP（34）	–	–	–	弱	无	–	–	疾风
30	鬼	死亡终结/反击/破坏攻击	灰飞烟灭斩（32）/物理耐性（33）/强忍（34）/蓄力（35）	耐	无	–	–	–	–	–	物理
42	哈奴曼	刚杀斩/拉坤达/利卡姆	利剑乱舞（44）/疾风识破（46）/强忍（47）/蓄力（48）	耐	–	无	弱	–	–	–	物理
50	迦梨	布芙达因/姆多翁	死亡界限（52）/革命（53）/超反击（54）/蓄力（55）	–	–	无	弱	–	–	无	冰冻
63	齐格菲	虚无艺术/蓄力/玛哈斯库卡加	超反击（65）/大治愈促进（67）/雾雨升天击（68）/神之手（70）	无	–	耐	–	弱	–	–	物理
90	藏王权现	玛哈拉基达因/蓄力/神之手	灵魂冰冻（92）/真・物理识破（93）/不屈斗志（94）/高级火焰强化（95）/空间杀法（96）	–	反	–	弱	–	–	–	火焰

倒悬者

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
15	比列	单次射击/姆多	玛哈拉基（16）/姆多成功率UP（17）/绿壁（18）/头脑震撼（19）/混乱耐性（20）	–	无	–	–	弱	–	–	物理
22	黄泉军	细胞变异/玛哈布芙	老化成功率UP（24）/污秽吐息（25）/毒雾（26）/毒成功率UP（27）	–	弱	耐	–	–	–	无	异常
27	真神	亚基拉欧/斯坤达	敏捷诀窍（29）/迪亚拉玛（30）/魔封耐性（31）/物理识破（32）/冰冻耐性（33）	–	无	弱	–	耐	弱	无	火焰
39	欧特鲁斯	亚基拉欧/黑点击	玛哈拉库卡加（41）/火焰强化（42）/玛哈拉基翁（44）/冰冻无效（45）	–	无	弱	–	–	–	–	火焰
49	八房	亚基达因/玛哈斯库卡加/火焰强化	灼热波浪（51）/蓄力（52）/物理识破（53）/玛哈拉基达因（54）/专心致志（55）	–	吸	–	–	反	无	–	火焰
56	梼杌	永恒之雨/迪卡加/玛哈塔尔卡加	老化防御（58）/蓄力（60）/真・物理识破（61）/火焰吸收（62）	–	弱	–	无	–	弱	无	回复
66	地狱天使	亚基达因/永恒之雨	强忍（68）/姆多翁（69）/玛哈拉基达因（70）/火焰吸收（71）/高级火焰强化（73）	–	反	–	–	–	弱	–	火焰
71	婆苏吉	哈玛翁/病毒波浪	毒防御（73）/超反击（74）/真・疾风识破（75）/玛翰玛翁（76）/吉欧达因（77）	–	–	耐	无	–	–	弱	光
82	阿提斯	亚基达因/甘露/玛哈拉库卡加	不屈斗志（84）/萨玛利卡姆（86）/玛哈拉基达因（87）/玛哈姆多翁（88）	–	无	–	–	反	–	弱	火焰

死神

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
9	食尸鬼	突击/波伊佐玛	斯库卡加（10）/老化（11）/毒串刺（12）/拉坤达（13）/毒成功率UP（14）	–	弱	无	–	–	弱	–	异常
14	恶灵	音速拳/歇斯底里掌掴/迪卡加	变异之舞（15）/激昂成功率UP（16）/破魂（18）/衰弱成功率UP（19）	–	弱	无	–	–	–	–	辅助
24	斗牛士	玛哈姆多/电光石火/迪坤达	姆多成功率UP（26）/横冲直撞（27）/敏捷诀窍（29）/光明生还（30）	–	弱	–	–	–	–	反	物理
36	萨麦尔	姆多翁/玛哈塔伦达/毒雾	迪坤达（38）/米吉多（39）/姆多成功率UP（40）/光明生还（41）	–	–	耐	无	弱	–	无	暗
46	莫特	姆多翁/恶魔微笑/颠塔拉弗	光明生还（48）/亡者喟叹（49）/姆多成功率UP（50）	–	–	–	无	弱	–	反	暗
58	白骑士	姆多翁/哈玛翁	亚基达因（60）/真・冰冻识破（62）/玛翰玛翁（63）/玛哈姆多翁（65）/哈玛成功率UP（66）/姆多成功率UP（67）	–	无	弱	–	–	无	反	暗
72	爱丽丝	玛哈姆多翁/姆多成功率UP/迪坤达	光明大生还（75）/米吉多拉（76）/专心致志（77）/可以为我而死吗？（79）	–	–	–	–	–	弱	反	暗
78	大黑天	亚基达因/刹那五月雨击/蓄力	专心致志（80）/玛哈拉基达因（82）/玛哈姆多翁（83）/高级火焰强化（84）/姆多成功率UP（85）	–	吸	–	反	–	–	无	物理

节制

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
4	飞天	帕特拉/迪亚	拉坤达（5）/梅帕特拉（6）/布芙（7）	–	弱	–	–	–	–	–	回复
11	西尔芙	加尔/斯库卡加/梅帕特拉	小治愈促进（12）/梅迪亚（13）/玛哈加尔（14）	–	–	–	弱	耐	–	–	疾风
16	獬豸	吉欧/玛哈吉欧/拉坤达	玛卡加玛（17）/魔封成功率UP（18）/横冲直撞（19）/电击强化（21）	–	–	–	无	弱	–	–	电击
23	和魂	迪亚拉玛/梅帕特拉/里帕特拉	利卡姆（25）/中气功（26）/加尔拉（28）/老化耐性（29）	–	–	–	弱	无	–	–	回复
31	密特拉	玛翰玛/封印炸弹	提特拉破坏（33）/哈玛翁（34）/电击识破（35）/哈玛成功率UP（36）/魔封防御（37）	–	–	无	弱	–	无	–	光
40	玄武	玛哈布芙拉/玛哈拉库卡加	中治愈促进（42）/玛卡拉破坏（43）/蓝壁（44）/物理耐性（45）/真・电击识破（46）	–	–	无	弱	–	–	–	冰冻
47	青龙	玛哈吉欧加/玛哈塔伦达	吉欧达因（49）/毒雾（50）/消除电击防御（51）/电击强化（52）/衰弱耐性（53）	–	弱	–	–	无	–	–	冰冻
54	朱雀	玛哈拉基翁/能量浴	玛哈斯库卡加（55）/亚基达因（56）/冰冻耐性（58）/高级火焰强化（59）/自动玛哈斯库卡（60）	–	反	弱	–	–	–	–	火焰
62	白虎	布芙达因/死亡界限/超反击	敏捷诀窍（64）/甘露（66）/高级冰冻强化（67）/玛哈布芙达因（68）	–	弱	吸	无	–	无	–	冰冻
69	虹蛇	病毒波浪/布芙达因	高级成长（71）/梅迪亚拉翰（72）/萨玛利卡姆（74）/光反射（75）	–	弱	吸	–	耐	–	–	异常
73	毗湿奴	米吉多拉翁/虚无艺术/玛哈布芙达因	大治愈促进（75）/神之手（76）/蓄力（78）/大天使的庇佑（79）	–	弱	无	–	–	无	–	万能

恶魔

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
3	乌科巴克	亚基/斯坤达	普林帕（4）/混乱成功率UP（5）/火焰耐性（6）/消除火焰防御（7）	–	耐	弱	–	–	–	–	火焰
10	莉莉姆	吉欧/姆多/老化	老化成功率UP（12）/斯库卡加（13）/玛哈姆多（15）	–	–	–	–	–	弱	耐	暗
19	昆陀罗	愚者细语/恶魔之触	吸血（20）/污秽吐息（21）/头脑震撼（22）/亡者喟叹（23）/恐怖成功率UP（24）	–	弱	–	–	耐	–	耐	异常
28	男梦魔	亚基拉欧/恶魔微笑/心念切断	污秽空气（30）/吸魔（32）/亡者喟叹（33）	–	无	–	–	–	弱	无	异常
37	帕祖祖	姆多翁/拉库卡加/布芙拉	污秽空气（39）/异常成功率UP（40）/纳巴斯星云（41）/胜利气息（42）	–	–	反	–	–	弱	–	暗
44	女梦魔	亚基拉欧/姆多翁	玛哈拉基翁（46）/姆多成功率UP（47）/吸魔（48）/光耐性（49）/大气功（50）	–	反	–	–	–	弱	无	异常
53	莉莉丝	吉欧达因/玛卡拉康	老者（54）/玛哈吉欧达因（55）/消除电击防御（56）/异常成功率UP（57）	–	–	–	反	–	弱	无	电击
61	贝尔芬格	玛哈吉欧达因/恶魔微笑	玛哈拉坤达（63）/恐怖成功率UP（64）/老者（65）/老化成功率UP（66）/高级电击强化（67）	–	–	–	吸	–	弱	反	电击

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
68	贝利亚	姆多翁/刹那五月雨击	亚基达因（69）/光明大生还（71）/高级火焰强化（72）/玛哈拉基达因（73）	–	–	–	–	–	–	反	暗
81	别西卜	亚基达因/玛哈布芙达因/专心致志	纯真利剑（83）/玛哈姆多翁（84）/光明大生还（85）/姆多成功率UP（86）/米吉多拉翁（87）	–	吸	无	反	–	弱	反	火焰

塔

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
35	饕餮	米吉多/心念切断/迪坤达	混乱成功率UP（37）/专心致志（38）/老化防御（40）/百万射击（41）	–	–	–	–	–	–	反	万能
46	库夫林	玛哈加尔拉/死亡界限	玛哈塔尔卡加（47）/专心致志（48）/白壁（49）/黑暗大生还（50）/加尔达因（51）/高级疾风强化（53）	耐	–	弱	–	反	–	–	疾风
55	阿巴顿	老者/姆多翁/箭浴	亚基达因（56）/光明大生还（57）/提特拉破坏（60）/物理无效（62）	–	无	耐	–	–	弱	反	异常
62	魔罗	亚基达因/猛毒之击	蓄力（63）/玛卡拉康（64）物理吸收（66）/高级火焰强化（67）	–	吸	–	–	耐	弱	反	火焰
69	平将门	玛翰玛翁/五月雨斩	刹那五月雨击（71）/哈玛成功率UP（73）/武道的诀窍（74）/不屈斗志（76）	无	无	–	弱	–	–	弱	光
75	义经	勇气之击/蓄力/吉欧达因	灼热奋起（77）/电击反射（78）/高级电击强化（79）/八艘跳跃（83）	无	耐	–	反	–	反	–	物理
80	湿婆	吉欧达因/玛哈加尔达因/不屈斗志	玛哈吉欧达因（82）/魔术的素养（83）/米吉多拉翁（84）/大劫（87）	–	–	吸	反	–	–	–	电击

星星

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
24	迦温	提特拉康/细胞变异/玛哈姆多	污秽空气（26）/光耐性（27）/吸血（28）/吸魔（29）	弱	–	–	–	–	–	无	辅助
32	猫将军	吉欧加/电击强化/黑点击	梅迪拉玛（34）/玛哈塔尔卡加（35）/真·疾风识破（36）/诸神庇佑（37）	耐	–	–	反	弱	无	无	辅助
43	风鬼	加尔拉/百万射击/重反击	真·火焰识破（45）/建言（46）/疾风强化（47）/衰弱防御（49）	–	弱	–	–	–	–	–	疾风
50	象头神	加尔达因/芥末炸弹/玛卡拉康	蓄力（52）/超反击（54）/强忍（55）/玛哈加尔达因（56）	–	–	–	弱	无	–	–	疾风
57	迦楼罗	迪亚拉玛/加尔达因/箭浴	甘露（60）/超反击（61）/疾风反射（62）/敏捷诀窍（63）	–	–	–	弱	反	反	–	回复
67	韦驮天	玛哈吉欧达因/自动玛哈塔尔卡	超反击（68）/刹那五月雨击（69）/中级成长（70）/纯真利剑（75）	–	–	–	反	–	–	–	电击
75	萨图尔努斯	亚基达因/玛哈拉基达因/高级火焰强化	真·冰冻识破（77）/高级成长（79）/魔术的素养（81）	–	吸	弱	–	无	–	–	火焰
87	路西菲尔	米吉多拉翁/玛哈拉基达因/神之手	救世主之愈（88）/瞬间恢复（90）/疾风反射（91）/武道的诀窍（92）/拂晓明星（94）	耐	无	–	–	弱	无	无	万能

月亮

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
20	安德拉斯	梅迪亚/玛哈吉欧/斯库卡加	蓝壁（22）/中治愈促进（23）/吉欧加（24）/疾风识破（25）	–	–	–	无	弱	–	–	回复
27	野槌	毒雾/老化/异常成功率UP	吉欧加（29）/拉库卡加（30）/毒防御（31）/老化防御（32）	–	–	弱	反	–	–	–	异常
34	八岐大蛇	玛哈布芙拉/加尔拉/红壁	绿壁（36）/老化耐性（38）/冰冻强化（39）	–	弱	无	无	弱	–	–	冰冻
41	爱罗尼	梅迪拉玛/能量浴/老者	玛卡拉康（43）/绿壁（44）/老化防御（45）/老化成功率UP（46）	–	耐	耐	–	弱	–	无	回复
48	基力梅卡拉	蓄力/刚杀斩/毒雾	玛哈姆多翁（50）/猛毒之击（51）/提特拉加（52）/光明大生还（53）/物理反射（56）	反	–	–	–	–	弱	弱	辅助
57	水鬼	布芙达因/蓄力/烈风波	中治愈促进（59）/提特拉破坏（60）/不屈斗志（62）	–	弱	吸	反	–	–	–	冰冻
68	赛特	玛哈加尔达因/加尔达因	消除疾风防御（71）/光无效（72）/高级疾风强化（73）/真·电击识破（74）	–	–	反	弱	–	–	–	疾风
77	巴力西卜	玛哈布芙达因/玛哈姆多翁/老者	颠塔拉弗（78）/玛哈吉欧达因（79）/姆多成功率UP（80）/污秽空气（82）	–	弱	吸	–	–	–	无	冰冻
84	圣达芬	玛翰玛翁/萨玛利卡姆/甘露	大天使的庇佑（87）/神威之击（88）/黑暗大生还（89）/暗反射（90）	–	–	–	–	无	反	弱	光

太阳

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
10	犬妖	加尔/普林帕/拉库卡加	初级成长（11）/玛哈加尔（13）/白壁（14）/特拉埃斯特（15）	–	弱	–	–	耐	–	–	疾风
20	凤凰	加尔拉/玛哈拉基	双重射击（22）/初级成长（23）/冰冻识破（25）/火焰强化（26）/玛哈拉基翁（27）	–	–	弱	无	–	–	–	疾风
31	圣虎	亚基拉欧/玛哈拉基/消除火焰防御	中级成长（33）/玛哈拉基翁（34）/火焰强化（35）/真·冰冻识破（36）	–	吸	弱	–	–	–	–	火焰
40	八咫乌	玛哈斯库卡加/西西里迪/亚基拉欧	恐怖防御（43）/中级成长（44）/迪亚拉翰（45）/胜利气息（46）	–	–	弱	–	耐	无	–	辅助
47	那罗辛哈	哈玛翁/五月雨斩	重反击（48）/真·疾风识破（49）/玛翰玛翁（51）/自动玛哈塔尔卡（53）	耐	弱	–	–	–	无	–	光
53	塔姆林	吉欧达因/死亡界限/超反击	自动玛哈拉库卡（54）/蓄力（55）/高级电击强化（56）/真·物理识破（58）/不屈斗志（59）	耐	耐	–	无	–	无	–	物理
61	佳塔由	加尔达因/混乱防御	甘露（62）/高级成长（64）/电击反射（65）/玛哈加尔达因（66）	–	–	–	弱	吸	–	–	疾风
68	荷鲁斯	迪亚拉翰/玛翰玛翁/玛哈加尔达因	高级疾风强化（70）/玛哈塔尔卡加（71）/疾风吸收（73）	–	弱	–	无	–	反	–	回复
77	金翅鸟	加尔达因/玛卡加玛	真·冰冻识破（79）/高级疾风强化（80）/玛哈加尔达因（81）/真·火焰识破（82）/高级电击强化（83）	–	–	–	弱	无	–	–	疾风
86	阿修罗王	玛哈拉基达因/纯真利剑/玛哈拉库卡加	玛翰玛翁（88）/超反击（89）/魔术的素养（90）/不动心（92）	–	无	耐	–	弱	无	–	火焰

审判

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
59	阿努比斯	哈玛翁/玛卡拉康/姆多翁	毒箭（60）/芥末炸弹（61）/米吉多拉（62）/玛翰玛翁（64）/哈玛成功率UP（65）	–	–	–	–	–	无	–	光
67	吹号者	米吉多拉/吉欧达因/高级电击强化	玛哈拉库卡加（68）/胜利气息（69）/米吉多拉翁（70）/女巫诅咒（73）/灼热奋起（74）	–	–	吸	反	–	反	无	万能
72	米迦勒	空间杀法/米吉多拉/哈玛翁	米吉多拉翁（74）/玛翰玛翁（75）/暗反射（76）/天军之剑（79）	耐	无	–	–	弱	无	–	物理
76	撒旦	米吉多拉翁/玛哈拉基达因	大治愈促进（77）/大气功（78）/光明大生还（80）/漆黑之蛇（81）/疾风无效（82）	–	反	–	–	弱	–	反	万能
83	梅塔特隆	玛翰玛翁/天军之剑	米吉多拉翁（86）/冰冻反射（87）/电击反射（88）/火焰反射（89）	–	无	–	–	–	反	弱	光
90	阿尔达	纯真利剑/神之手	米吉多拉翁（91）/昏厥防御（92）/防御诀窍（93）/梅迪亚拉翰（94）/大天使的庇佑（95）/物理无效（96）	耐	–	无	无	–	–	–	万能
93	路西法	布芙达因/勇气之击/专心致志	高级冰冻强化（94）/魔术的素养（95）/光反射（95）/电击吸收（98）/胜利咆哮（99）	耐	–	–	–	–	弱	无	冰冻

世界

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
91	伊邪那岐大神	米吉多拉翁/胜利咆哮/大天使的庇佑/专心致志	亚基达因（92）/布芙达因（93）/吉欧达因（94）/加尔达因（95）/高级火焰强化（96）/高级冰冻强化（97）/高级电击强化（98）/高级疾风强化（99）	耐	耐	耐	耐	耐	–	–	万能

永劫

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
18	天钿女命	梅迪亚/玛哈加尔/哈玛	小气功（20）/里帕特拉（21）/防御诀窍（23）/特拉芙里（24）	耐	–	–	弱	–	–	–	回复
24	纳西瑟斯	愚者细语/颠塔拉弗/玛哈加尔	老者（25）/火焰耐性（26）/灵魂冰冻（27）/异常成功率UP（30）	弱	–	耐	耐	耐	–	–	暗
31	娑提	玛哈拉基/亚基拉欧/能量浴	迪亚拉玛（33）/特拉芙里（34）/玛哈拉基翁（36）	–	无	弱	–	–	–	–	火焰
37	蛇龙王	死亡终结/颠塔拉弗	玛哈塔尔卡加（38）/百万射击（39）/混乱防御（40）/玛哈吉欧加（42）/混乱成功率UP（43）	耐	弱	–	无	–	–	–	电击
44	奇稻田姬	玛哈塔尔卡加/梅迪拉玛/红壁	玛哈拉基翁（46）/火焰无效（48）/玛卡拉康（50）	–	–	–	–	–	无	弱	回复
51	羽蛇神	玛哈加尔拉/玛哈斯库卡加/中级成长	加尔达因（52）/灼热波浪（53）/玛翰玛翁（55）	–	–	–	–	耐	无	弱	–
58	金古	梅迪拉玛/真·火焰识破/自动玛哈斯库卡	混乱防御（59）/毒防御（60）/烈风破（62）	–	弱	–	耐	–	–	耐	–
65	不吉天	布芙达因/玛哈布芙达因	消除冰冻防御（66）/暗无效（68）/火焰耐性（70）/甘露（71）	–	弱	无	–	–	无	–	冰冻
74	辉夜	哈玛翁/梅迪亚拉翰/急速恢复	提特拉加（75）/玛翰玛翁（77）/哈玛成功率UP（78）/魔术的素养（80）	–	弱	–	–	耐	无	无	–

小丑

初期LV	人格面具	初期技能	习得技能（LV）	物	火	冰	雷	风	光	暗	继承类型
20	凶鸟	枪口射击/攻击诀窍	初级成长（21）/电光石火（22）/毒雾（23）/毒成功率UP（25）/物理耐性（27）	–	–	–	–	耐	弱	耐	物理
27	建御名方	玛哈吉欧/吉欧加	光明生还（29）/防御诀窍（30）/迪卡加（31）/物理识破（33）	耐	–	–	耐	–	弱	弱	电击
34	苍白骑士	玛哈姆多/心念切断/加尔拉	重反击（35）/姆多翁（37）/光明生还（39）	–	–	–	–	耐	弱	无	暗
40	死亡精灵	姆多翁/吸血/玛哈塔伦达	光明生还（42）/吉欧达因（43）/姆多成功率UP（45）/提特拉加（46）	–	–	–	–	耐	弱	耐	暗
47	巴风特	恶魔微笑/玛哈拉基翁/亡者嗔叹	异常成功率UP（49）/物理识破（50）/玛哈姆多翁（52）/姆多成功率UP（53）	–	–	–	–	–	弱	无	暗
55	鸠槃荼	亚基达因/自动玛哈斯库卡	警戒（56）/高级火焰强化（58）/电击耐性（59）/死亡界限（60）/中治愈促进（61）	–	吸	–	–	弱	–	–	火焰
62	切尔诺伯格	玛哈姆多翁/雾雨升天击/提特拉破坏	刹那五月雨击（64）/疾风耐性（66）/米吉多拉（68）/大气功（69）	耐	–	–	–	弱	–	无	暗
68	齐天大圣	勇气之击/反叛/真·电击识破	超反击（69）/武道的诀窍（71）/大治愈促进（74）/空间杀法（76）	耐	弱	–	–	耐	–	–	物理
77	祸津伊邪那岐	灰飞烟灭斩/玛哈吉欧达因/亡者嗔叹	玛哈加尔达因（78）/米吉多拉翁（80）/蓄力（82）/灼热奋起（84）/空间杀法（86）	–	–	–	–	–	无	无	暗

一周目全社群MAX指引攻略

游戏的进行方式是将一天分为早上、午休、放学后和夜间四个时间段。而根据日期、天气与时间段的区别，玩家可以做出的行动也不一样。迷宫探索一开始会有救人的时间限制，如果超出时间未能成功攻略迷宫，就会Game Over。若是玩家没有及时存档，此时也可以选择从最终限时的一周前开始重新游戏，以完成迷宫的攻略。

下文攻略中将会为大家列出社群等级全MAX的流程指南。严格按照步骤去做的话就可以保证一周目内达成全社群等级MAX。注意在提升感情时，一定要带上相关的人格面具（不用装备，带在身上就行），因此长期出入天鹅绒房间是必然的。

※如果不希望按照本攻略的步骤进展，而是希望自由活动。那么推荐一周目要重点发展足立和玛丽的社群等级，关系到人格面具“祸津伊邪那岐”的获得以及隐藏迷宫“空洞之森”的开启。

※通关之后，二周目继承要素为主人公的人格参数（“勇气”、“毅力”、“包容力”、“表达力”和“知识”）、所持金钱、社群等级MAX羁绊道具、人格面具全书（可无视等级进行召唤）、游戏时间、武器店商品列表、服装和登录过的技能卡片。

推荐行动

4月

要点 ①17日获得力量的人格面具“睡魔”。②22日获得魔术师、教皇、战车、正义、节制、恶魔和太阳的人格面具。③22日获得“堇青石”1个，以及“白桃果实”1个。④25日可以进行钓鱼。

日期	星期	天气	事件
4/11	一	阴/雨	一开始在加油站附近可以自由行动一下，调查蓝色蝴蝶可以存档，与堂岛伯父对话可以继续进展剧情。晚上在家里可以自由活动，客厅的日历处可以存档，到2楼自己的房间，调查床垫直接睡觉。梦境中来到一个陌生的地点，一路前进后与？？？战斗，5回合后战斗自动结束。
4/12	二	雨/阴	在教室自我介绍时选择“谁是败逃武士啊！”，提升“勇气”。放学后可以利用自由活动时间熟悉一下街道设施的配置，不过什么都不能干就是了。直接回到家里，剧情后睡觉。
4/13	三	阴	上午上课提升“知识”。晚上进入自己的房间看深夜电视。
4/14	四	雨	上午的问题回答“西元前1年”提升“知识”。在电视的世界中选择“没受伤吧？”提升“包容力”。回到房间后直接睡觉。
4/15	五	雨	对于阳介的问题选择“我比较担心千枝”提升“包容力”。之后剧情进入“诡异的商店街”。

完成战斗后回到家中，就可以使用△键打开菜单了。选择回到自己房间就可以结束当天行动。之后剧情进入天鹅绒房间，社群系统开放。

诡异的商店街

在这里迎来游戏的第一场正式战斗。敌人是“失言夸口者”×2，弱点属性是雷，利用SKILL“吉欧”可以造成倒地，然后以物理攻击将其消灭。

BOSS战 阳介之影

弱点属性同样是雷，其在使用“蓄力”或防御后会使用“忘却之风”，造成主人公倒地，因此一定要防御。不断利用SKILL“吉欧”将其打成倒地然后再攻击就好。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	光	暗
1	魔术师	失言夸口者	40	35	–	耐	–	弱	–	–	–
3	魔术师	阳介之影	300	200	耐	–	–	弱	–	无	无

推荐行动

4月

日期	星期	天气	事件
4/16	六	雨	早上剧情获得社群“魔术师：花村阳介”。晚上回到家里直接看深夜电视。
4/17	日	晴	在武器店购买装备后，进入天鹅绒房间。之后离开商店街，前往朱尼斯，然后剧情进入“雪子公主城”。在前往2F击倒BOSS“千枝之影”前一定要先获得力量的人格面具“睡魔”。BOSS战之后剧情获得社群“愚者：自称特别搜查队”。回到自己房间后发生剧情，之后与堂岛对话，然后前往商店街的加油站。领取道具后回到家中，结束今天的事件。

雪子公主城（初次）

与城门口的小熊对话可以获得道具，之后进入城堡。迷宫是随机生成的，敌人的属性参照右上表格。在2F会与BOSS“千枝之影”

BOSS战 千枝之影

BOSS的“玛哈吉欧”会造成阳介倒地，因此一定要在她用“蔑视”的下一回合让阳介防御。不过第一回合和濒死时会无前兆使用，因此尽量多多保存自身的HP。主人公配备伊邪那岐，使用“拉坤达”来降低BOSS的防御，然后让阳介用“加尔”攻击BOSS的风弱点。当BOSS使用“绿壁”时，会在两回合内变成风属性耐性，此时就用普通攻击打。注意利用好阳介的“迪亚”进行回复就能取胜。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
5	魔术师	谎言夸口者	73	51	–	耐	弱	弱	–	100	–	–	1F	大乳牙
6	女教皇	冷静之鱼	82	23	耐	–	无	–	弱	100	–	–	1F	精神薄纸
6	战车	千枝之影	1000	500	耐	–	–	–	弱	100	无	无	2F	–

推荐行动

4月

日期	星期	天气	事件
4/18	一	晴	从这一天开始，放学后可以进行自由活动，走访各种各样的设施，为之后的战斗做好准备。到朱尼斯的美食街就可以前往电视世界。网络功能也得到开放。到4月29日为止，如果不能救出天城雪子，游戏将会Game Over。 早上会获得社群“战车：里中千枝”。下午的问题回答“Bet”提升“知识”。放学后前往商店街北部的爱家吃麻婆豆腐定食，提升“勇气”。晚上开始可以在堂岛不在的日子里外出，也可以利用自己房间内的物品。再次前往商店街北部的爱家吃麻婆豆腐定食，提升“勇气”。
4/19	二	晴/阴	在教学大楼1F尽头的紧急逃生口，选择加入篮球社，获得社群“力量：体育社团的同学们”。晚上前往商店街北部的爱家吃麻婆豆腐定食，提升“勇气”。
4/20	三	阴	上课时选择“谦让体”提升与阳介的感情，以及“表达力”。放学后前往商店街南部的书店购买《出色的男子汉》与《与众不同用功术》。之后前往天鹅绒房间两次，听玛丽的请求并带她出来，可以获得社群“永劫：玛丽”。（注意带玛丽出来后就会自动进入晚上，因此放在最后完成。）晚上调查自己房间里的沙发，阅读《与众不同用功术》（1/3）。
4/21	四	雨/阴	在持有人格面具“力量”的前提下，前往篮球社，选择“爱家”、“好羡慕”、“想吃”，让社群“力量”等级上升至2。晚上调查自己房间里的沙发，阅读《与众不同用功术》（2/3）。
4/22	五	晴/阴	进入电视世界，攻略“雪子公主城”。确认获得1个“白桃果实”，用以完成5月23日的任务18。确认获得1个“堇青石”，用以第二天交换“鱼钩”。注意收集要点中的人格面具。击倒BOSS后在朱尼斯的第二个选项选择“今天先到此为止吧”来提升“包容力”。

雪子公主城（雪子救出）

时间限定： 4/18～4/29

在城门口与小熊对话可以获得“回家轨道”×3。记得如果在宝箱中获得“绅士燕尾服”，一定要至少留1件，关系到日后任务37的完成。2F有与雪子阴影的事件。5F的迷宫构造是固定的，直线前进会被不断传送，只有被传送后立刻往回走才能打开门。这里有个中BOSS“征服骑士”，击倒它后会获得“玻璃钥匙”，开启前往下一层的门。到了8F后，开门直接开始BOSS战，对“雪子之影”。救出雪子后，在朱尼斯的第二个选项选择“今天先到此为止吧”提升“包容力”。

Vita动态 Vita企划 Vita劲作 Vita攻略

BOSS战 征服骑士

中BOSS“征服骑士”，攻击力比较高，建议用阳介的人格面具自来也的“玛卡加玛”封印他的技能，或者是用软泥怪的“恶魔之触”令其进入恐怖状态。路途中的宝箱拿到了“金刚盾”的话，提升全体的防御力也是个不错的选择。推荐主人公将人格面具换为软泥怪，利用“塔伦达”降低BOSS攻击力，以及用“恶魔之触”让BOSS进入恐怖状态来封印其“蓄力”后的大技。如果事先让软泥怪升到LV5，习得“恐怖成功率UP”，则更有把握。万一失败遭到攻击，其持有物理耐性，也不用太担心。

BOSS战 雪子之影

“雪子之影”弱冰，火无效，擅长火属性攻击。当出现“热情的视线”的字样时，下回合就会使用“燃烧殆尽”的全体火属性攻击，主人公有火属性耐性或无效的人格面具最好，但千枝由于弱火，此时一定要防御。同样在濒死时，“燃烧殆尽”将不会有前兆，要随时让千枝防御，阳介负责回复。在其使用“白壁”的时候，冰属性变为耐性，此时可以换做HP攻击。在被打掉1/5血量时会召唤“白马王子”，王子弱雷，而且被打掉一半HP后会逃走，以后也不会再出现，因此待其出现后要全力攻击它。BOSS使用“恐惧之声”让一名角色进入恐怖状态后，一定要第一时间将其解除，否则下回合就会被“战栗的轮舞曲”造成大伤害。本战推荐人格面具为皇帝“奥伯隆”，耐火且持有电击，对付BOSS本体和王子都有不错的效果。如果觉得练级麻烦，火无效的女皇“仙狸”也是个不错的选择。LV11出全体回复的“梅迪亚”，比“奥伯隆”要LV14来得更快。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
5	魔术师	谎言夸口者	73	51	–	耐	弱	弱	–	100	–	–	1F/3F	大乳牙
6	女教皇	冷静之鱼	82	23	–	–	–	–	弱	100	–	–	1F/3F	精神薄纸
7	隐士	漆黑乌鸦	108	25	–	耐	–	弱	耐	100	–	–	3F～5F	黑铁油灯/蓝水晶
7	教皇	恍惚双胞胎	222	22	–	弱	–	耐	–	200	–	–	3F/4F/6F	轻而耐用的布/堇青石
8	魔术师	魔术之手	130	10	耐	–	弱	–	耐	100	–	–	3F/4F	轻铁/堇青石
10	魔术师	幸福之手	150	100	–	耐	耐	耐	耐	500	耐	耐	3F～7F	祸津砂石
10	命运	青铜骰子	180	34	耐	–	–	弱	–	100	–	–	4F～7F	力道铁丝
10	魔术师	讪笑桌	164	154	–	–	–	耐	弱	100	耐	耐	3F～6F	魔术之布/堇青石
10	女皇	秘密之子（积极之王召唤）	122	62	–	弱	弱	弱	弱	100	–	–	–	毒花/堇青石
11	皇帝	积极之王	350	43	–	–	–	–	–	300	弱	弱	4F～7F	胡子纤维/蓝水晶
13	皇帝	热甲虫	132	51	耐	–	弱	–	–	100	弱	弱	4F～7F	坚角
13	隐士	魅影法师	124	152	耐	–	–	弱	–	100	弱	耐	4F～6F	金属之布/蓝水晶
14	魔术师	神奇魔术师	280	135	–	无	–	–	耐	100	弱	–	5F～7F	柔韧金属/烟水晶
15	皇帝	征服骑士	300	87	–	弱	–	–	–	100	–	–	7F	青铜马具/天使之像
15	正义	炎冰天秤	140	136	–	无	无	–	–	100	耐	–	1F/6F/7F	金属托盘/烟水晶
11	皇帝	征服骑士	900	87	–	弱	–	–	–	100	无	无	5F	–
15	女教皇	雪子之影	2500	–	–	吸	弱	–	–	100	无	无	8F	–
14	皇帝	白马王子	1000	–	–	–	–	弱	耐	100	无	无	8F	–

推荐行动

4月

日期	星期	天气	事件
4/23	六	阴	上课时选择“郁金香泡沫经济”提升与阳介的感情，以及“表达力”。放学后首先前往河堤与老爷爷对话，然后前往商店街北部的自动贩卖机购买“中元节果汁”，送给神社的捕虫少年，可以获得“龙姬瓢虫”×1。最后前往篮球社，选择“如果是我做得到的事……”、“只是运动罢了”、“包在我身上”，让社群“力量”等级上升至3。晚上在持有“龙姬瓢虫”的前提下前往商店街南部的紫路宫，选择“闲聊”和“交给她”，可以换取“鱼钩”和“面包屑”。然后回到自己房间，阅读《与众不同用功术》（3/3）。
4/24	日	晴	拒绝一条的邀约，选择自由行动（尽量不要发展社群关系，否则有可能影响之后的攻略步骤）。
4/25	一	阴	上课时选择“超恢复”提升“知识”。放学后首先前往河边与老爷爷对话，可以获得“川钓竿”，以后就可以在这里钓鱼了。接下来前往实习大楼1F的音乐室加入管乐社，选择“帮忙”提升“包容力”，获得社群“太阳：松永绫音”。晚上调查自己房间里的沙发，阅读《出色的男子汉》（1/2）。
4/26	二	阴	上课时选择“结婚数”提升与千枝的感情，以及“表达力”。放学后在持有“力量”的人格面具前提下，前往篮球社，选择“无法想象”、“太好了”，让社群“力量”等级上升至4。晚上吃掉冰箱里的白味噌提升“勇气”。
4/27	三	雨	首先前往商店街北部的家常菜大学，购买“特制炸肉饼”（获得奖杯）。回到学校教学大楼2F的图书室用功，提升“知识”。晚上可以前往武器店，有打折。之后在自己房间读书《出色的男子汉》（2/2）。
4/28	四	雨	放学后前往管乐社，选择“要靠努力”、“在旁边看”，让社群“太阳”等级上升至2。晚上在自己房间调查书桌念书，提升“知识”。
4/29	五	雨	※注意今天是救出雪子的最后期限。下午如果无法救出雪子，将会Game Over。 白天在自己房间调查书桌念书，提升“知识”。晚上回到房间会自动观看深夜电视发展剧情。
4/30	六	晴	上午的课程中选择“水手号谷”，提升“知识”。之后雪子正式成为同伴，社群“愚者”等级提升至2。晚上在自己房间调查书桌念书，提升“知识”。

5月

要点 ①19日获得女教皇、皇帝、倒悬者、月亮和永劫的人格面具。②19日获得“厚重皮革”×5，并保留至7月4日。③22日开始可以在菜园种菜。

日期	星期	天气	事件
5/1	日	阴	“d资料连动”系统解放。雪子公主城第8F将出现新的BOSS“矛盾之王”，记得5月19日重新攻略迷宫。推荐今天前往天鹅绒房间，根据预报效果合成人格面具魔术师“杰克霜精”，素材为隐士“佛钮司”和教皇“思兼神”合成正义“大天使”，并让其继承降低攻击力的“塔伦达”和降低命中、回避的“斯坤达”；之后再与恶魔“莉莉姆”合成魔术师“杰克霜精”，会增加“火焰耐性”。“杰克霜精”在之后与“矛盾之王”的战斗会用到。白天的自由行动选择前往天鹅绒房间，与玛丽一起度过，选项随意选择，让社群“永劫”等级上升至2。晚上在自己房间调查书桌念书，提升“知识”。
5/2	一	雨	上午的课程提升“知识”。放学后前往商店街北部调查小镇公布栏，应征“帮忙照顾安亲班幼儿”与“翻译”的打工。回到学校教学大楼2F的图书室用功，提升“知识”。晚上在自己房间调查书桌念书，提升“知识”。
5/3	二	阴/晴	剧情获得社群“正义：堂岛菜菜子”。晚上吃掉冰箱里的东西提升“勇气”。
5/4	三	晴	拒绝阳介的邀约。与玛丽共同度过，提升感情。晚上在自己房间调查书桌念书，提升“知识”。
5/5	四	晴	选择前往神社获得社群“隐士：狐狸”。晚上在自己房间调查工作桌做翻译，提升“表达力”。
5/6	五	阴	前往神社调查正殿接下任务07“希望能和喜欢的人顺利发展”。（任务从07到15为止都是社群“隐士：狐狸”的相关任务。）回到商店街南部调查公车站，前往安亲班打工。晚上与堂岛对话，选择“跟堂岛说话”、“很麻烦”和“说清楚”获得社群“教皇：堂岛辽太郎”。
5/7	六	雨	上课时选择“月色真美”可以提升“知识”。放学后对话选择“安慰她”，提升千枝的感情。与教学大楼1F走廊鞋柜前的女学生对话，然后前往图书室用功，提升“知识”。晚上在持有“正义”的人格面具前提下与菜菜子对话，提升菜菜子的感情。
5/8	日	阴	拒绝千枝的邀约，前往朱尼斯与阳介对话，选择“很辛苦呢”，让社群“魔术师”等级提升至2。晚上在自己房间调查工作桌做翻译，提升“表达力”。
5/9	一	阴/晴	期中考试开始。考试中依次选择“超恢复”和“西元1年”。
5/10	二	阴	考试中依次选择“结婚数”和“夏目漱石”。
5/11	三	晴/阴	考试中依次选择“毕达哥拉斯”和“奥林帕斯山”。
5/12	四	阴	与教学大楼2F走廊的女学生对话，选择“看了”。与教学大楼1F走廊鞋柜前的海老原爱对话，选择“约她去玩”。然后前往图书室用功，提升“知识”。晚上与堂岛对话，选择“打工”、“我想听堂岛的事”和“那有点勉强”，让社群“教皇”等级提升至2。
5/13	五	阴	与爱的事件中选择“答应邀约看看”，获得社群“月亮：海老原爱”。放学后与教学大楼2F走廊的女学生对话，完成任务07。前往朱尼斯，与足立对话选择“陪足立聊天”，获得社群“小丑：足立透”。
5/14	六	雨	剧情无法自由活动，晚上收看深夜电视。
5/15	日	雨/阴	剧情无法自由活动，晚上收看深夜电视。之后电话中选择“都喜欢”提升“包容力”。
5/16	一	阴	剧情无法自由行动，直接回房间睡觉。
5/17	二	晴/阴	剧情获得社群“女教皇：天城雪子”。
5/18	三	晴	社群“愚者”等级提升到3。四六商店追加了治疗异常状态的商品。前往商店街北部巽屋，与门口的染织品店阿姨对话，然后前往朱尼斯，与升降机左侧的NPC对话。之后前往教学大楼1F走廊鞋柜前与爱对话，选择“下次再来买吧”、“你自己去”和“随意”，让社群“月亮”等级提升至2。晚上在持有“正义”的人格面具前提下与菜菜子对话，选择“有问题尽管问吧？”、“不是”和“我有菜菜子”，让社群“正义”等级提升至2。
5/19	四	晴	考试结果发表，获得前10名，学校内社群全部感情上升，之后与堂岛对话后就能获得20000元，2楼走廊的世界史老师会给“宝箱钥匙”×3。放学后前往朱尼斯，与升降机左侧的小个子少年对话，然后再去电视世界与小熊对话，开启新的迷宫“热气氤氲的大澡堂”。在广场与小熊对话可以获得服装“制服・冬＋鼻子眼镜”。前往天鹅绒房间可以获得社群“女皇：玛格丽特”，并且合成带有“斯库卡加”的隐士“一本踏鞴”（Lv17），公式为节制“西尔芙”（初期持有“斯库卡加”）×正义“大天使”，两者都可以在“热气氤氲的大澡堂”中获得。合成后让社群“女皇”等级提升至2。

雪子公主城（矛盾之王）

BOSS战 矛盾之王

虽然它会使用“红壁”来吸收火属性伤害，但其实它是火属性吸收的，可不要被骗了。这个BOSS的攻击力非常高，特别是高难度下的“横冲直撞”为全体物理伤害，很有可能将我方秒杀。因此对阵这个BOSS一定要速战速决。推荐使用上文提到的人格面具“杰克霜精”，全程给它上降低攻击力的“塔伦达”和降低命中、回避的“斯坤达”，完毕后使用“布芙”等冰魔法攻击。阳介全程使用“音速拳”进行输出，顺便追求一下倒地效果。千枝配合使用冰魔法。雪子负责回复以及利用路上宝箱里的道具“金刚盾”来增加全员防御力。如果造成了倒地，不要进行总攻击，继续输出，阳介和雪子可以换为道具“气球炸弹”或“冰块”等风、火以外的属性进行攻击。这个BOSS有一定的难度，如果实在不好打，可以日后再来挑战。击破它后“勇气”会上升，调查王座前面可以获得雪子的武器“孔雀尾羽”。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
17	皇帝	矛盾之王	1600	500	–	吸	–	–	无	100	无	无	8F	–

热气氤氲的大澡堂（完二救出）

时间限定： 5/19～6/4

3F有与完二阴影的事件。在7F会与中BOSS“斗魂巨灵”战斗，击破后获得“澡堂钥匙”。击倒在1F/2F/5F～8F出没的魔术师“舞蹈之手”，获得“厚重皮革”×5，用于完成7月4日的任务34。11F会有与完二阴影的BOSS战。

BOSS战 斗魂巨灵

这个中BOSS跟之前出现的杂兵版可不一样，杂兵版光和暗属性是弱点，但BOSS的这两个属性则是无效。不过总体来说还是非常好打。BOSS会顺序使用“蓄力”、“反叛”和“塔尔卡加”这三个技能强化自己，然后再用“单次射击”进行攻击，因此在它强化自己的时候拼命输出，最后一轮再全员防御就万无一失了。由于BOSS有“反击”技能几率反射物理攻击，因此以主人公和雪子的魔法攻击为主输出，阳介负责回复，千枝随便打打酱油。

BOSS战 完二之影

本战BOSS“完二之影”会带上两个中BOSS级别的“好汉”和“硬汉”出现。如果先攻击“完二之影”，两个家伙的全体攻击之类的招式会非常烦人，因此要先将它们消灭。首先用冰属性魔法击倒HP只有800的“好汉”，然后再以火属性魔法击倒“硬汉”。注意这两个家伙的弱点和无效属性正好相反，因此魔法只对单人用就好。“完二之影”吸收雷电属性，光暗无效，擅长雷属性攻击，做好防御的准备，用大技慢慢跟它耗吧。BOSS在“蓄力”后会使用“电光石火”，注意防御。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
16	女教皇	自律玄武岩	161	13	耐	–	–	–	弱	100	–	–	1F～4F	自律之重铁/烟水晶
17	教皇	收贿警官	152	88	–	弱	–	–	–	100	–	弱	1F～4F	坚韧的皮/堇青石
18	女教皇	探求之鱼	125	85	–	–	反	–	–	100	弱	–	1F～5F/8F	强韧的布/堇青石
18	恋爱	独占邱比特	100	88	–	–	弱	–	耐	100	–	–	1F～4F	布之翼/蓝水晶
18	力量	尼札姆狮	288	57	–	–	–	–	–	100	–	–	1F～7F	生命项圈/烟水晶
19	力量	斗魂巨灵	225	46	耐	–	–	–	–	150	弱	弱	2F～4F/6F～8F	斗魂之证/萤石
20	隐士	粉碎乌鸦	105	98	–	–	–	弱	耐	100	–	–	3F～10F	业障油灯/蓝水晶
20	魔术师	舞蹈之手	135	121	–	耐	耐	耐	耐	100	–	–	1F/2F/5F～8F	厚重皮革/烟水晶
20	魔术师	宝物之手	300	250	–	耐	耐	耐	耐	400	耐	耐	1F～10F	祸津砂石
20	隐士	魅影大师	162	189	–	–	–	–	弱	100	弱	无	5F～8F	魔术黑布/烟水晶
21	命运	钢铁骰子	178	44	–	–	–	弱	–	100	–	–	1F/2F/5F～7F/9F/10F	纯铁之块/烟水晶
22	魔术师	私欲玄武岩	168	80	–	弱	弱	弱	弱	50	弱	弱	5F～7F	私欲的装饰石/萤石
22	女教皇	寂静圣母	185	165	–	–	–	–	–	100	–	弱	3F/4F/6F～8F	装饰石/萤石
23	皇帝	自我中心之王	206	105	–	弱	–	吸	–	100	反	反	5F～10F	厉害的胡子纤维/萤石
24	教皇	杀手双胞胎	160	48	耐	弱	–	反	–	100	–	–	8F～10F	钝色铁枷/萤石
24	魔术师	哭泣桌	139	177	耐	耐	弱	耐	耐	100	–	–	8F～10F	勇目之木材/萤石/反射板
25	魔术师	惊奇魔术师	165	269	–	–	–	–	–	100	–	–	5F～10F	光滑织布/烟水晶
26	皇帝	死甲虫	155	67	–	–	–	–	–	100	弱	耐	8F～10F	锐角/萤石
16	女教皇	雾雨兄弟四男	92	131	无	无	弱	无	无	100	无	无	1F/2F/8F～10F	四男的珍粉/萤石/烟水晶
18	女教皇	雨女之壶	175	102	–	–	–	弱	–	100	–	–	3F～5F/8F～10F	珍奇水丝/萤石/烟水晶
21	魔术师	雾雨姊妹四女	80	136	无	无	弱	无	无	100	无	无	5F～10F	四女的珍粉/萤石/烟水晶
24	力量	斗魂巨灵	928	100	–	–	–	–	–	100	无	无	7F	–
25	皇帝	完二之影	2000	–	–	–	–	吸	–	100	无	无	11F	–
24	皇帝	好汉	800	–	–	无	弱	–	耐	100	无	无	11F	–
24	皇帝	硬汉	2500	–	–	弱	无	–	耐	100	无	无	11F	–

推荐行动

5月

日期	星期	天气	事件
5/20	五	晴	前往书店购买新书《轻轻松松英语会话》和《简单学摺纸》。调查公车站，前往安亲班打工，获得社群“节制：安亲班的年轻母亲”。晚上在持有“正义”的人格面具前提下与菜菜子对话，选择“一起去买吧”和“菜菜子没有错”，让社群“正义”等级提升至3。
5/21	六	阴	在持有“永劫”的人格面具前提下与玛丽对话，第一项和最后一项分别选择“有很多可以玩的地方”和“快点走吧”，让社群“永劫”等级提升至3。晚上读书《轻轻松松英语会话》（1/3）。
5/22	日	阴	制作家庭菜园，提升“毅力”，选择“我会帮忙的”提升菜菜子的感情。之后“家庭菜园”系统开放。其余时间自由行动。
5/23	一	雨/阴	放学后与书店前的男性对话接受任务18“和书做交换”，给他一个“白桃果实”换得《THE柔道》。回到管乐社，第一项和最后一项分别选择“偷懒一次吧？”和“想法很正面”，让社群“太阳”等级提升至3。晚上读书《轻轻松松英语会话》（2/3）。
5/24	二	阴/晴	前往管乐社，选择“你就放弃吧？”、“一起练习吧”和“毅力不足”，让社群“太阳”等级提升至4。晚上读书《轻轻松松英语会话》（3/3）。
5/25	三	晴	前往商店街北部应征“折纸鹤”和“在酒馆紫路宫洗盘子”的打工。之后前往教学大楼1F走廊鞋柜前，持有“月亮”的人格面具前提下与爱对话，选择“陪我买东西”、“也不尽然”和“你很重视外表？”，让社群“月亮”等级提升至3。晚上在自己房间调查工作桌做翻译，提升“表达力”。
5/26	四	阴	上课选择“出勤纪录簿”，可以提高与阳介的感情，以及提升“表达力”。之后前往教学大楼1F走廊鞋柜前，持有“月亮”的人格面具前提下与爱对话，，选择“制止他们”和“那走吧”，让社群“月亮”等级提升至4。晚上整理菜园，提升堂岛伯父与菜菜子的感情。
5/27	五	阴	放学后前往朱尼斯，向主妇购买“小灵魂番茄幼苗”，然后自由活动。晚上在持有“正义”的人格面具前提下与菜菜子对话，选择“还有其他问题吗？”、“去一个叫天堂的地方”、“不知道”和“他是为了要保护菜菜子”，让社群“正义”等级提升至4。
5/28	六	雨/晴	调查公车站，前往安亲班打工，第一项选择“不擅长应付小孩”，让社群“节制”等级提升至2。晚上在持有“教皇”的人格面具前提下与堂岛对话，，选择“随意”和“太不负责任了”，让社群“教皇”等级提升至3。
5/29	日	阴	电视购物开放，可以进行购物。接受一条的邀约，提升一条和千枝的感情，选择“收下”获得《魔女侦探小可爱》。晚上在持有“教皇”和正义的人格面具的前提下整理菜园，提升堂岛伯父与菜菜子的感情。
5/30	一	阴	课堂上可以提升“知识”。放学后前往神社报告任务07完成，让社群“隐士”等级提升至2。晚上在自己房间调查工作桌折纸鹤，提升“包容力”。
5/31	二	阴	放学后前往神社接受任务08“希望能变得讨厌吃点心”。前往商店街南部与苗条的女人对话，然后前往学校顶楼与千枝对话获得“肉口香糖”，再次与苗条的女人对话，完成任务08。在持有“力量”的人格面具前提下，前往篮球社，选择“发生什么事了？”和“好好休息吧”，让社群“力量”等级提升至5。晚上在自己房间调查工作桌做翻译，提升“表达力”。

6月

要点 ①10日前合成小丑的人格面具。②19日、20日搭乘摩托车，解锁冲奈市。③25日获得恋爱、命运和塔的人格面具。④25日获得“时尚托盘”×3，并保留至8月9日。

日期	星期	天气	事件
6/1	三	阴	在持有“力量”的人格面具前提下，前往篮球社，提升社群“力量”的感情。晚上读书《简单学摺纸》（1/3）。
6/2	四	阴/雨	在持有“太阳”的人格面具前提下，前往管乐社，第二项选择“没问题，你可以的！”让社群“太阳”等级提升至5。晚上读书《简单学摺纸》（2/3）。
6/3	五	雨	前往书店前与男性对话，接受任务20“希望喂猫吃猫食”。前往神社报告任务08完成，让社群“隐士”等级提升至3。晚上读书《简单学摺纸》（3/3）。
6/4	六	雨	※注意今天是救出完二的最后期限。下午如果无法救出完二，将会Game Over。 放学后前往神社接受任务09“找寻狗”。然后前往学校图书室用功，提升“知识”。晚上剧情观看深夜电视。
6/5	日	晴	有电视贩卖，建议买下其中的“稻羽鳟鱼”，用来完成6月14日的任务32。前往河边调查狗。前往朱尼斯，与足立对话，最后一项选择“那真的很烦”，让社群“小丑”等级提升至2。晚上在持有“正义”的人格面具前提下与菜菜子对话，选择“最喜欢的人”、“你爸爸那样说吗？”和“听菜菜子说话”，让社群“正义”等级提升至5。
6/6	一	晴	巽完二成为同伴，社群“愚者”等级提升至4。晚上在持有“教皇”的人格面具前提下与堂岛对话，选择“加牛奶”和“那怎么好意思”，让社群“教皇”等级提升至4。
6/7	二	阴	放学后有保健委员事件，选择“三东制药的北尾先生……”和“希望打电话通知能不能下下个月出货”，可以提升“知识”和“表达力”。晚上前往商店街北部找到狗，选择“温柔的跟它说话”，然后到紫路宫打工，提升“毅力”和“包容力”。
6/8	三	雨	上课时选择“平衡木”，可以提升与雪子的感情，以及“表达力”。放学后会有摩托车相关话题，选择“说详细一点吧”，可以提升与阳介的感情。今天开始大浴场的11F会出现BOSS“狭量之官”，记得6月25日重新攻略。前往河边，随意钓一条鱼。晚上选择“确实不太方便”可以提升与足立的感情。
6/9	四	阴/晴	考试完毕后获得“摩托车驾照”，选择“这真是台好车”可以提升与堂岛的感情。之后摩托车解禁，可以骑着摩托车四处转悠了，每次搭乘摩托都能提升“勇气”（进行3次近处出游后行动菜单增加“冲奈市”→进行3次远处出游后行动菜单增加“七里海岸”）。前往神社与捕虫少年对话，接着前往河堤中央找到狗，选择“温柔的跟它说话”。之后前往教学大楼2F走廊与楼梯前眼神锐利的女学生对话，然后前往实习大楼1F走廊与完二对话，可以获得社群“皇帝：巽完二”。晚上前往神社与白色和服的女人对话，选择“取消”和“有”，获得“捕虫网”。然后前往爱家吃炒面定食，提升“毅力”。
6/10	五	阴/雨	放学后来到堂岛家门前搭乘摩托车，选择“试着骑上在附近到处看看”，提升“勇气”。晚上在持有“小丑”的人格面具的前提下，与足立对话，前两项选择“要不要真的来吃？”和“我很会做菜”，让社群“小丑”等级提升至3。
6/11	六	雨/阴	前往神社与捕虫少年对话，选择“询问哪里抓得到虫”。前往河堤左侧给猫喂一条鱼，之后与书店前的男性对话，完成任务20，获得报酬《THE 外道》。然后前往家常菜大学购买任意食物，前往河堤中央找到狗，选择“温柔的跟它说话”，然后喂它吃食物，即可完成任务09。在持有“永劫”的人格面具前提下与玛丽对话，第一项选择“很有趣哦”，让社群“永劫”等级提升至4。晚上到紫路宫打工，选择“满嘴抱怨的年轻人”，提升“毅力”和“包容力”。
6/12	日	阴	接受雪子的邀约，选择“老师？”和“不错”，让社群“女教皇”等级提升至2。晚上在自己房间看电视购物，购买“返魂香套组”，然后自由行动。
6/13	一	阴	早上更换夏装，获得“八十神高中制服·夏”、“便服·夏”和“制服·夏＋鼻子眼镜”。下午上课时回答“无氧运动”可以提升“知识”。放学后前往教学大楼1F走廊，与小西早纪的弟弟对话，选择“想聊一下”。之后前往商店街北部，调查公布栏，应征“打扫医院”的打工。在持有“节制”的人格面具前提下，调查公车站前往安亲班打工，第一项选择“不清楚”，让社群“节制”等级提升至3。晚上在持有“教皇”的人格面具前提下与堂岛对话，选择“要帮忙吗？”和“还好吧？”，让社群“教皇”等级提升至5。

日期	星期	天气	事件
6/14	二	雨	放学后前往神社报告任务09完成，让社群“隐士”等级提升至4。
6/15	三	阴/晴	上课时选择“士气”，提升与阳介的感情，以及提升“表达力”。下午有冲奈市的愉快搭讪事件。与CROCO*FUR店前的女高中生两人组搭讪，选择“八十稻羽”和“麻烦一瓶瓦斯罐！”，提升“勇气”；与CROCO*FUR店正对的姐姐搭讪，选择“生气勃勃的大学生”和“你好吵，闭嘴”，提升“勇气”；调查电影院正对的野猫，选择“逗弄看看”、“悄悄的靠近”、“抚摸它的下巴”和“继续抚摸”，提升“包容力”。晚上在自己房间调查工作桌做翻译，提升“表达力”。
6/16	四	晴/阴	晚上调查公车站前往医院打工，提升“勇气”。
6/17	五	阴	户外教学活动第一日。晚上选择“劝你不要”提升“表达力”。
6/18	六	阴/晴	户外教学活动第二日。泳装事件选择“雪子好可爱”提升雪子的感情。
6/19	日	阴	前往神社接受任务10“想要朋友”。来到河堤与男孩对话，给他“时价购物网贴纸”。在堂岛家门前搭乘摩托车，选择“试着骑上在附近到处看看”，提升“勇气”。晚上出现久慈川理世的报道。
6/20	一	阴	上课时选择“明治时代”可以提升“知识”。放学后来到河堤与男孩对话一次，然后在堂岛家门前搭乘摩托车，选择“试着骑上在附近到处看看”，开启冲奈市。返回稻羽市，前往教学大楼1F走廊，与小西早纪的弟弟对话，选择“想聊一下”。晚上与菜菜子对话，获得“化痰超人贴纸”。然后在持有“教皇”的人格面具前提下与堂岛对话，第一项选择“那到外面去说”，让社群“教皇”等级提升至6。
6/21	二	雨	在持有“太阳”的人格面具前提下，前往管乐社，提升社群“太阳”的感情。晚上回家看深夜电视。
6/22	三	雨/阴	在豆腐店外决定买东西的时候选择“推荐油豆腐”，提升阳介的感情。晚上回家看深夜电视。
6/23	四	雨/阴	剧情后看深夜电视。
6/24	五	晴	剧情获得社群“星星：小熊。”四六商店增加了全体回复和攻击的道具，明天下雨的时候可以来买一些。放学后来到河堤与男孩对话，给他“化痰超人贴纸”。然后前往学校实习大楼2F走廊与胖男生理世的歌迷对话。最后在教学大楼1F走廊，与小西早纪的弟弟对话，选择“还手帕并尝试聊天”，获得社群“倒悬者：小西早纪的弟弟”。晚上调查公车站前往医院打工，获得社群“恶魔：护士”。
6/25	六	雨	放学后前往丸久豆腐店与理世的祖母对话，然后前往河堤中央与媒体摄影师对话，选择“接受提议”和“她好像有什么烦恼”，再和他对话选择“她和电视上看起来简直判若两人”，最后与小熊对话就能进入新迷宫“特别剧场丸久座”了。前往天鹅绒房间，依次合成带有“玛翰玛”的死神“斗牛士”（Lv24），公式为教皇“安祖”（Lv19持有“玛翰玛”）×倒悬者“比列”；以及带有“横冲直撞”的太阳“圣虎”（Lv31），公式为死神“斗牛士”（Lv27：横冲直撞）×隐士“一本踏鞴”（Lv21：横冲直撞）。合成后让社群“女皇”等级提升至4。迷宫攻略完毕后，社群“星星”等级提升至2。

热气氤氲的大澡堂（狭量之官）

BOSS战 狭量之官

BOSS的弱点是雷属性，攻击手推荐为主人公和完二。由于BOSS常用冰、风属性的魔法，因此推荐用完二换下雪子，让阳介和主人公负责回复，让完二防御。这样BOSS就不会攻击完二的弱点，其他人达到吸引火力的目的了。击破它后“勇气”会上升，调查BOSS所在位置可以获得完二的武器“铁板”。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
27	教皇	狭量之官	3000	1000	–	–	–	弱	–	100	无	无	11F	–

特别剧场丸久座（理世救出）

时间限定： 6/25～7/9

强烈建议带上雪子，并且在进入之前大量准备解除异常状态的道具和回复道具，因为作为回复角色的雪子也有可能陷入异常状态。3F有与理世阴影的情节。7F的能见度很低，首先要找到上方中央的中BOSS“淫欲之蛇”尽快与其交战，击倒中BOSS后7F的能见度才会恢复。记得击倒9F以后出现的“雷风天秤”，获得“时尚托盘”×3，并保留至8月9日，用以完成任务40。11F会进行和BOSS“理世之影”以及“小熊之影”的两连战，不过中途会进行回复，所以不用太担心。

BOSS战 淫欲之蛇

有雪子在的话就没什么难度。最常见的套路是先使用“污秽空气”来让异常状态率变高，然后再使用“病毒波浪”或者“心念切断”来让我放全员中毒或混乱。雪子用来解除异常状态（主人公有回复系人格面具的话更稳当），雪子自己中了就用道具解除。这个BOSS的弱点是火，可以多加利用。

BOSS战 理世之影

这一战比较特别，因为我们不需要将其打倒，而只要打下一半HP就好。BOSS会按照火→冰→雷→风的顺序依次从弱魔法使用到中魔法（例如单人弱火→全体弱火→单人中火→全体中火→单人弱冰），一开始注意自身的弱点，轮到自己弱点回合的时候进行防御。如果有持有相应耐性的人格面具，那么BOSS一定会先消除这个耐性，可以浪费其一回合的攻击行动。HP下降到一定程度后，会使用“心念切断”来全体混乱我方，注意解除。只要攻击力足够，大约4个回合就能将其HP削减至一半以下。此后BOSS会使用“玛哈分析”来解析我方，我方所有的攻击都不会生效，因此剩下的时间就全部防御，直到三个回合后剧情强制结束战斗。

BOSS战 小熊之影

虽说是连战，但一开始就是全回复状态，因此不用担心。BOSS的行动方式为“玛哈拉坤达”→“灼热波浪”、“专心致志”→“玛哈布芙拉”和“究极蓄力”→“虚无魔手”，特别是“虚无魔手”为全体攻击200伤害再加倒地，看到“究极蓄力”（会有两回合的蓄力）后一定要进行防御，反而可以不受任何伤害。“虚无引导”会造成我方一名角色昏厥+倒地，一定要马上回复，否则中了“虚无魔手”就麻烦了。由于没有弱点属性（而且冰属性吸收），又有5000的HP，因此免不了是一场长期战。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
27	女皇	生成雕像	159	205	耐	–	–	弱	耐	100	–	–	1F～4F	坚石/萤石
27	命运	失误基因	186	30	–	耐	耐	弱	–	100	–	–	1F～4F	像是橡皮的东西/烟水晶
28	恋爱	灵魂舞者	209	129	–	–	–	–	–	100	–	–	1F～4F	热情金属扣/烟水晶
28	隐士	死亡巡捕	225	339	–	–	–	–	–	100	弱	无	1F～4F	铁之眼球/萤石
29	教皇	固执警官	239	100	–	反	反	反	反	100	无	无	1F～6F	鞣皮/萤石
29	隐士	音波乌鸦	239	84	–	–	–	弱	吸	100	–	–	1F～6F	炼铁油灯/烟水晶
29	女皇	无为玄武岩	195	27	无	弱	耐	弱	耐	150	–	–	1F～4F	无为岩铁/柠檬水晶
30	正义	雷风天秤	245	440	无	–	–	反	反	100	无	无	9F/10F	时尚托盘/橄榄石
30	魔术师	财宝之手	400	450	–	无	无	耐	无	350	耐	耐	1F～10F	祸津砂石
31	女皇	维纳斯之鹰	216	140	–	–	弱	–	耐	100	–	–	2F～8F/10F	羽纤铁/柠檬水晶
31	女教皇	解放圣母	210	232	–	弱	–	–	–	100	弱	反	3F～10F	重铁块/锂云母
31	命运	白银骰子	250	83	耐	–	–	–	–	100	–	–	5F～8F/10F	银之块/橄榄石
31	魔术师	妄言夸口者	250	133	–	无	–	弱	–	100	–	–	5F～10F	坚固臼齿/锂云母
32	魔术师	杀戮之手	208	179	弱	–	–	–	–	100	–	–	3F～10F	光泽金属扣/橄榄石
32	力量	奴隶狮	228	91	–	–	–	耐	弱	100	–	–	3F～10F	钢铁项圈/柠檬水晶
33	女皇	盛开之子	260	194	–	–	吸	–	–	100	–	–	5F～9F	镇静花束/柠檬水晶
33	皇帝	金刚虫	140	116	反	–	–	–	–	100	–	–	7F～10F	安定角/萤石
33	皇帝	肥大玄武岩	200	29	耐	–	–	–	–	100	弱	弱	3F～8F	肥大鳖甲/锂云母
34	皇帝	凯旋骑士	265	116	耐	–	–	–	–	100	–	–	5F～10F	钢铁马具/锂云母
35	倒悬者	豪腕独眼巨人	220	330	–	无	弱	–	–	100	–	–	7F～10F	尖锐之刺/锂云母
35	战车	魔弹炮台	546	264	–	–	–	–	–	100	–	–	7～10	钢铁板金/橄榄石
28	女皇	雾雨姊妹三女	80	203	吸	吸	弱	吸	吸	100	无	无	1F/2F/7F～10F	三女的珍粉/锂云母/柠檬水晶/橄榄石
30	战车	雨势之滑轮	50	56	吸	吸	吸	弱	吸	100	无	无	3F/4F/7F～10F	珍奇水滴布/锂云母/柠檬水晶/橄榄石
34	力量	雨势武者	265	79	–	耐	耐	耐	耐	100	无	无	5F/6F/9F/10F	珍奇水滴板/锂云母/柠檬水晶/橄榄石
33	恋爱	淫欲之蛇	1012	148	–	弱	–	–	–	100	无	无	7F	–
35	恋爱	理世之影	2800	800	–	–	–	–	–	100	无	无	11F	–
35	一	小熊之影	5000	1500	–	–	吸	–	–	100	无	无	11F	–

推荐行动

6月

日期	星期	天气	事件
6/26	日	晴/阴	白天前往河堤与男孩对话，完成任务10。在持有“皇帝”的人格面具前提下，与商店街北部巽屋前的完二对话，选择“只要完二改变就好了”，让社群“皇帝”等级提升至2。晚上前往爱家吃肉井，提升“包容力”。
6/27	一	晴	上课选择“自我认同”，提升“知识”。放学后在持有“倒悬者”的人格面具前提下，与商店街北部小西酒店前的小西尚纪对话，选择“腻了？”和“不知道”，让社群“倒悬者”的等级提升至2。晚上在持有“教皇”的人格面具前提下与堂岛对话，提升社群“教皇”的感情。
6/28	二	雨/阴	放学后在持有“力量”的人格面具前提下，前往篮球社，第二、三项选择“的确没错”和“意外的老谋深算”，让社群“力量”的等级提升至6。晚上在自己房间调查工作桌做翻译，提升“表达力”。
6/29	三	晴/阴	放学后在持有“月亮”的人格面具前提下，前往教学大楼1F走廊鞋柜前与爱对话，选择“什么事？”、“要有自信”和“我知道了”，让社群“月亮”的等级提升至5。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，选择“没兴趣”，让社群“恶魔”等级提升至2。
6/30	四	阴	上课时选择“打嗝河”可以提升“知识”。放学后与教学大楼2F走廊的一条对话一次，然后在持有“太阳”的人格面具前提下，前往管乐社，让社群“太阳”的等级提升至6。晚上在持有“教皇”的人格面具前提下与堂岛对话，选择“是比菜菜子还重要的事吗？”，让社群“教皇”等级提升至7。

7月

要点 ①15日晚上先回自己房间一次。②16日晚上在进行正义的社群前，事先持有“教皇”与正义的人格面具。③没有“时尚托盘”×3的情况下，29日记得前往剧场获得。

日期	星期	天气	事件
7/1	五	雨	前往神社报告任务10完成，让社群“隐士”等级提升至5。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，选择“为了钱”、“有”和“别这样”，让社群“恶魔”等级提升至3。
7/2	六	阴	放学后前往神社接受任务11“想找回生存价值”，然后与商店街北部模型店前表情疲倦的男人对话，获得“未完成的组合模型”。前往篮球社，随意选择，让社群“力量”等级提升至7。晚上在自己房间调查工作桌折纸鹤，提升“包容力”。
7/3	日	阴	接受绫音的邀约，提升“太阳”和“力量”的感情。晚上在自己房间调查工作桌做翻译，提升“表达力”。
7/4	一	晴	上课时选择“帕斯卡”可以提升与阳介的感情，以及“表达力”。在完成任务20的前提下，与书店前面的男性对话接受任务34“想要硬鞋”。将之前收集的“厚重皮革”×5卖到武器店，就能购买“硬鞋”。然后拿去交差，报酬是《害虫图鉴》和5000元。接下来在持有“太阳”的人格面具前提下，前往管乐社，提升社群“太阳”的感情。晚上吃掉冰箱里的东西，提升“勇气”。然后在持有“正义”的人格面具前提下与菜菜子对话，选择“坚定地保证”和“一起拜托他”，让社群“正义”等级提升至6。
7/5	二	阴	在持有“太阳”的人格面具前提下，前往管乐社，选择“推荐绫音”和“紧紧抱住她”，让社群“太阳”等级提升至7。晚上在持有“正义”的人格面具前提下与菜菜子对话，提升社群“正义”的感情。
7/6	三	阴	在持有“月亮”的人格面具前提下，前往教学大楼1F走廊与爱对话，第三、四项选择“……”和“你现在应该好好想一想”，让社群“月亮”等级提升至6。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，第三项选择“不忍心待在这里”，让社群“恶魔”等级提升至4。
7/7	四	阴	上课时选择“美国独立宣言”可以提升“知识”。放学后前往顶楼与千枝对话，选择“的确”和“可以啊”，让社群“战车”等级提升至2。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，提升社群“恶魔”的感情。
7/8	五	雨	放学后来到堂岛家门前搭乘摩托车，选择“骑到远一点的地方看看”，提升“勇气”。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，第一、三项选择“好像漫画情节”和“鼓励她”，让社群“恶魔”等级提升至5。
7/9	六	雨	※注意今天是救出理世的最后期限。下午如果无法救出理世，将会Game Over。 放学后来到堂岛家门前搭乘摩托车，选择“骑到远一点的地方看看”，提升“勇气”。晚上看深夜电视。
7/10	日	阴/晴	小熊成为同伴，理世成为同伴，社群“愚者”的等级一下子提升两级至6。之后的选项选择“包在我身上”提升“勇气”。晚上选择“不要紧的”可以提升“包容力”。之后开放特殊合体系统。
7/11	一	阴	晚上在自己房间调查工作桌做塑胶模型，提升“毅力”。
7/12	二	雨	上午听课提升“知识”。放学后来到堂岛家门前搭乘摩托车，选择“骑到远一点的地方看看”，开启七里海岸。在七里海岸选择一次“钓鱼”后，回到稻羽市。前往学校图书室用功，提升“知识”。晚上在自己房间调查工作桌做塑胶模型，提升“毅力”。
7/13	三	雨/阴	上课时选择“冰淇淋头痛”可以提升“知识”。放学后先前往朱尼斯，向主妇购买“防护罩玉蜀黍幼苗”。然后前往河边，与钓鱼老爷爷对话。最后到学校教学大楼1F走廊与雪子对话两次，选择“出来跑腿？”“加油”和“当然OK！”，让社群“女教皇”等级提升至3。晚上在同时持有“教皇”和正义的人格面具的前提下，整理菜园，提升两者的感情。
7/14	四	晴	上课时选择“空海”可以提升知识。放学后与晚上都可以自由行动。
7/15	五	晴	上课选择“赤道”可以提升“知识”。放学后前往书店购买《胆小鬼老师，今天也要去》。前往学校顶楼与千枝对话，选择“很可爱啊”，让社交“战车”等级提升至3。晚上先进入自己的房间，一条会打来电话，邀请后天一起复习功课，接受他的邀约。接下来自由活动。
7/16	六	雨	上课时选择“没有嘴边的胡子”提升“知识”。放学后在图书室用功，提升“知识”。晚上在同时持有“教皇”和正义的人格面具的前提下，与菜菜子对话，第一、三项选择“去找她吧”和“回家吧”，提升社群“教皇”的感情，同时让社群“正义”等级提升至7。
7/17	日	雨/阴	休日事件，选择“没办法”可以获得《数字是什么？》，并提升社群“力量”、“女教皇”和“战车”的感情。晚上在自己房间调查工作桌做塑胶模型，提升“毅力”，并获得“量产型婆罗门”。
7/18	一	晴	前往商店街北部模型店前与男性对话，完成任务11，获得“未完成的组合模型”。接着前往河边，与穿丧服的老妇人对话，选择“对”和“与老妇人共度”，获得社群“死神：老妇人”。晚上在自己房间读书《胆小鬼老师，今天也要去》（1/2）。
7/19	二	阴	期末考试开始。依次选择“士气”和“平衡木”。
7/20	三	阴	依次选择“应”和“明治时代”。
7/21	四	雨/阴	依次选择“红心国王”和“帕斯卡”。
7/22	五	阴/晴	依次选择“打嗝河”和“美国独立宣言”。
7/23	六	阴	理世的问题选择“作答时笔几乎停不下来”提升“勇气”。接下来在美食街获得社群“恋爱：久慈川理世”。晚上选择“我会保护菜菜子”提升菜菜子的感情。
7/24	日	雨/阴	前往商店街南部豆腐店前与理世对话，选择“买回去吃呢？”，让社群“恋爱”等级提升至2。晚上在自己房间读书《胆小鬼老师，今天也要去》（2/2）。
7/25	一	雨/阴	期末考试成绩公布。获得学年第一，学校全社群感情提升。泳装的话题选择“当然是理世”增加理世的感情。放学后在持有“力量”的人格面具的前提下，前往篮球社，前两项选择“去接他吧”和“没事吧？”，让社群“力量”等级提升至8。晚上与菜菜子对话获得“纸粘土臂环”，之后自由行动。
7/26	二	雨	放学后前往神社报告任务11完成，让社群“隐士”等级提升至6。晚上观看深夜电视。小熊的社群“星星”等级提升到3。
7/27	三	阴	社群“愚者”等级提升至7。前往神社接受任务12“想变得能言善道”。接下里前往河边与完二对话，然后到商店街南部与堂岛对话，之后自由活动。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，提升社群“恶魔”的感情。
7/28	四	阴	前往朱尼斯与足立对话，然后到商店街北部与家常菜大学的店员对话，之后自由活动。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，选项随意选择，让社群“恶魔”等级提升至6。
7/29	五	晴/阴	前往商店街南部豆腐店前与金发的学生对话，就能前往新的迷宫“VOID QUEST”了。“特别剧场丸久座”顶层也出现了新的BOSS，记得去打掉，可以获得小熊的武器。前往天鹅绒房间，依次合成带有“布芙拉”的星星“猫将军”（Lv32），公式为皇帝“霜精之王”（初期持有）×魔术师“花魄”＝力量“奇魂”，然后战车“荒魂”×力量“奇魂”×女教皇“幸魂”×节制“和魂”；带有“敏捷诀窍”的愚者“邪恶霜精”（Lv38），公式为教皇“安祖”（Lv20：敏捷诀窍）×节制“飞天”＝魔术师“杰克霜精”，然后魔术师“杰克灯笼”×魔术师“杰克霜精”×皇帝“霜精之王”×魔术师“皮克希”×死神“食尸鬼”；以及带有“米吉多”的太阳“八咫乌”（Lv40），公式为塔“饕餮”（初期持有）×太阳“犬妖”＝战车“阿瑞斯”，然后战车“阿瑞斯”×愚者“邪恶霜精”。完成后社群“女皇”等级上升至7。迷宫攻略完毕后，超市选材时选择“和风与西洋的邂逅，酱油味”可以提升菜菜子的感情。晚上社群“星星”等级提升至4。

特别剧场丸久座（刹那之儿）

BOSS战 刹那之儿

这个BOSS比较好打，它只会使用物理攻击，派出防御力高的角色和物理耐性的人格面具就行了。弱点是冰属性，以此为主体战斗。几个全体攻击的招式比较危险，特别是出现“刹那之儿似乎正在哭闹……”的信息后，下回合必定是“横冲直撞”或“死亡界限”，提早做好防御。击破它后“勇气”会上升，调查舞台的背后可以获得小熊的武器“熊爪”。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
37	女皇	刹那之儿	4500	1000	–	–	弱	–	–	100	无	无	11F	–

VOID QUEST（美津雄救出）

时间限定： 7/29～8/12

3F是个传送楼层，走到尽头就会被传送到正对方向的区域，出口楼梯在左上方。7F在前进到十字路口时会突然被调换前进方向，一定要注意检查地图。最上方要与中BOSS“杀戮之手”战斗。记得将其击倒后，一定要将身后宝箱里的“黑暗之球”拿到，否则会打不开10F（最终章）的门。10F要和BOSS“美津雄之影”战斗。

BOSS战 杀戮之手

战斗开始时会召唤“神之手”，这个杂兵会给BOSS加血，因此要尽早将其消灭。杂兵被击倒后的一轮，BOSS必定会使用“死亡界限”，因此如果有血量不够的角色，在击倒杂兵前事先要进行回复或防御。

BOSS战 美津雄之影

战斗开始时BOSS会制造出“被引导的勇者美津雄”保护自己，必须先将其击倒才能给BOSS造成伤害。“被引导的勇者美津雄”一次可以攻击两个角色，伤害比较高，建议先提升全员的防御。“被引导的勇者美津雄”被击倒后，“美津雄之影”必定会打消我方所有的正面状态，且给自己加上“红壁”或“绿壁”等属性防御，不过它并没有这些弱点，所以无所谓了。“美津雄之影”每回合也会行动两次，能够使用全员伤害的属性魔法，与之前加的属性防御的属性是相同的，如果造成我方倒地，就会追加“米吉多拉翁”的全体万能攻击，所以一定要判断出属性后，让弱点角色防御。HP下降之后会按照“细语”→“咏唱”→“祈祷”的顺序再次组建“被引导的勇者美津雄”，成功的话还会使出魔法攻击。在3次咏唱完成前，如果能累积对它造成600以上的伤害就能阻止勇者召唤，并继续进行攻击。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
36	教皇	依存玄武岩	162	23	–	耐	耐	耐	耐	100	弱	弱	1F/3F/4F	依存的铁块/橄榄石
36	教皇	堕落之塔	325	209	–	–	–	耐	弱	100	–	–	1F/3F/4F	白银之冠/锂云母
37	恋爱	情欲之蛇	255	157	–	耐	弱	–	–	100	–	–	1F～4F	漆黑之鳞/锂云母
37	正义	正义之剑	205	86	–	–	耐	弱	–	100	–	–	1F/3F/4F	华丽柄饰/橄榄石
38	倒悬者	疯狂独眼巨人	134	245	–	弱	耐	–	耐	100	–	–	1F～4F	玉钢之刺/锂云母
38	恋爱	盲爱邱比特	210	184	–	–	–	耐	弱	100	–	–	2F～4F	啾啾翼/柠檬水晶
39	隐士	地狱乌鸦	155	117	–	–	–	弱	吸	100	–	–	2F～4F	魔性之羽/柠檬水晶
39	女教皇	虚伪圣典	142	242	–	弱	弱	–	–	100	–	–	2F～4F	古文书/橄榄石
40	恋爱	外遇之蝶	254	334	–	–	弱	耐	–	100	–	–	5F～7F	闪亮鳞粉/柠檬水晶
40	皇帝	刚毅虫	180	164	–	反	反	反	反	100	反	弱	5F～9F	黄金角/白纹石
40	魔术师	神之手	284	238	耐	–	弱	–	–	50	–	–	3F/4F/6F～9F	带电石/乳白水晶
40	魔术师	至高之手	500	500	–	无	耐	无	无	300	无	无	1F～9F	祸津砂石
40	隐士	命运巡捕	200	333	无	–	弱	–	–	100	–	–	2F～4F	视线金属扣/白纹石
41	恋爱	苦恼玄武岩	122	19	耐	–	耐	弱	耐	100	弱	弱	5F～7F	苦恼黑石/橄榄石
42	教皇	蓝印记	339	329	弱	吸	吸	吸	吸	100	无	无	1F～8F	合金署名/血玉髓
42	女皇	贪欲之子	172	167	–	弱	–	–	–	100	–	–	5F～7F	诱香白百合/乳白水晶
43	命运	白金骰子（至高之手/指引圣母召唤）	256	59	–	–	弱	–	–	100	–	–	–	轻银线/血玉髓
43	女教皇	指引圣母	327	322	–	–	–	弱	–	5	–	–	3F/4F/6F/7F/9F	考验之黑曜石/白纹石
44	教皇	偏执警官	196	105	–	无	吸	弱	耐	100	–	–	5F～8F	重压金属/白纹石
44	恋爱	生命舞者	163	231	–	弱	–	–	耐	100	–	–	5F～9F	刃金/乳白水晶
45	正义	钢铁巨兵	65	55	耐	耐	耐	耐	耐	5	–	–	8F/9F	钨/乳白水晶
45	力量	兽神巨灵	234	94	–	–	弱	–	–	100	–	–	8F/9F	激魂之证/白纹石
46	倒悬者	守护辗毙者	153	451	–	耐	耐	耐	耐	100	–	–	5F/8F/9F	守护之饰布/血玉髓
46	战车	深红炮台	355	246	耐	–	–	–	–	100	–	–	6F～9F	超合金之块/血玉髓
37	皇帝	观雨之城	220	296	吸	吸	弱	吸	吸	100	–	–	1F/2F/8F/9F	珍奇雨岩/白纹石/乳白水晶/血玉髓
40	教皇	雾雨姊妹次女	42	40	反	反	反	弱	反	100	–	–	3F/4F/8F/9F	次女珍粉/白纹石/乳白水晶/血玉髓
41	女教皇	观雨之壶	62	178	吸	弱	吸	吸	吸	100	–	–	5F～9F	稀少的雨布/白纹石/乳白水晶/血玉髓
42	力量	雨后武者	566	73	–	反	反	反	反	75	–	–	3F～5F/8F/9F	珍奇雨钢/白纹石/乳白水晶/血玉髓
43	恋爱	雾雨兄弟次男	89	190	反	反	弱	反	反	100	–	–	6F～9F	次男的珍粉/白纹石/乳白水晶/血玉髓
42	魔术师	杀戮之手	885	100	–	–	–	–	–	100	无	无	7F	–
40	魔术师	神之手（杀戮之手召唤）	284	238	耐	–	弱	–	100	–	–	–	7F	–
45	–	美津雄之影	4000	–	–	–	–	–	–	100	无	无	10F	–
45	–	被引导的勇者美津雄	1400	–	–	–	–	–	–	100	无	无	10F	–

推荐行动

7月

日期	星期	天气	事件
7/30	六	晴	白天与玛丽对话，让社群“永劫”等级提升至5。晚上在持有“正义”的人格面具的前提下，与菜菜子对话，选择“一起找吧”和“因为菜菜子很寂寞”，提让社群“正义”等级提升至8。
7/31	日	阴/晴	白天前往神社与老爷爷对话，开启抽签。然后在持有“恋爱”的人格面具的前提下，与理世对话，选择“今天要找什么衣服？”，提让社群“恋爱”等级提升至3。晚上在持有“节制”的人格面具的前提下，前往神社抽签，选择“安亲班年轻母亲社群”，提升社群“节制”的感情。

8月

要点 ①4日在书店购买《超强速读术》，在6日读完。②22日的电视购物中一定要买下“源氏独角仙”，用于在10月12日钓“海大王鱼”。

日期	星期	天气	事件
8/1	一	雨/阴	白天前往安亲班打工，第二、三项选择“的确……”和“你放弃吧”，让社群“节制”等级提升至4。晚上在持有“月亮”人格面具的前提下，前往神社抽签，选择“海老原爱社群”。
8/2	二	晴	白天与雪子对话，选择“我开动了！”、“下次还有机会”和“我很高兴”，让社群“女教皇”等级提升至4。晚上在持有“月亮”人格面具的前提下，前往神社抽签，选择“海老原爱社群”。
8/3	三	晴	白天拒绝海老原爱的邀约，与玛丽对话，提升社群“永劫”的感情。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，提升社群“恶魔”的感情。
8/4	四	晴	白天前往书店购买《捕虫技巧集》、《胆小鬼老师，为钱发愁》、《胆小鬼老师，换工作》和《超强速读术》。然后前往朱尼斯与阳介对话，第一项选择“这么一说，毛……”，让社群“魔术师”等级提升至3。晚上读书《超强速读术》（1/3）。
8/5	五	晴	接受小西的邀约，增加社群“倒悬者”和“太阳”的感情。晚上读书《超强速读术》（2/3）。
8/6	六	雨	白天读书《超强速读术》（3/3）。晚上读书《胆小鬼老师，为钱发愁》（2/2）。
8/7	日	晴	白天与玛丽对话，让社群“永劫”等级提升至6。晚上读书《胆小鬼老师，换工作》（2/2）。
8/8	一	阴/晴	白天拒绝海老原爱的邀约，与千枝对话，选择“别瞧不起人”和“握住千枝的手”，让社群“战车”等级提升至4。晚上在自己房间调查工作桌折纸鹤，提升“包容力”。
8/9	二	晴	完成任务34的前提下，前往书店前与男性对话接受任务40“想要时髦的盘子”，给他“时尚托盘”×3，报酬是《最爱脑筋急转弯》和10000元。然后与理世对话，选择“拉起她的手逃跑”、“配合她的话”和“我不介意”，让社群“恋爱”等级提升至4。晚上前往紫路宫打工，提升“毅力”和“包容力”。
8/10	二	晴	接受一条的邀约，选择“收下”，获得《THE 茶道》，并提升社群“力量”与“正义”的感情。晚上读书《魔女侦探小可爱》（2/4）。
8/11	四	阴/雨	白天读书《魔女侦探小可爱》（4/4）。晚上在持有“正义”的人格面具的前提下，与菜菜子对话，选择“爸爸也最喜欢菜菜子了”、“没有不在”和“玩些什么游戏”，让社群“正义”等级提升至9。
8/12	五	雨	※注意今天是救出美津雄的最后期限。下午如果无法救出美津雄，将会Game Over。 白天读书《捕虫技巧集》（2/3）。晚上看深夜电视。
8/13	六	晴/阴	现在VOID QUEST的10F会出现新的BOSS“逃避之兵”，9月17日再去挑战吧。白天与理世对话，选择“常常会”和“不知道”，让社群“恋爱”等级提升至5。晚上有剧情无法自由活动。
8/14	日	晴	白天与玛丽对话，让社群“永劫”等级提升至7。晚上在持有“教皇”的人格面具前提下与堂岛对话，选择“要帮你泡咖啡吗？”和“因为珍惜菜菜子”，让社群“教皇”等级提升至8。
8/15	一	晴/阴	朱尼斯打工事件。接下来五天都在朱尼斯打工。
8/16	二	阴/晴	朱尼斯打工事件。
8/17	三	雨/阴	朱尼斯打工事件。
8/18	四	晴	朱尼斯打工事件。
8/19	五	晴	朱尼斯打工事件结束，提升阳介、千枝和小熊的感情，获得工资40000元。晚上确认自己已经持有“月亮”的人格面具，以备21日的事件。然后自由活动。
8/20	六	晴	夏日祭典事件。一开始选择“穿起来很好看”提升菜菜子的感情，接下来选择“说到传统打扮，当然首推雪子”提升雪子的感情。
8/21	日	晴	拒绝理世的邀约，接受海老原爱的邀约，提升社群“月亮”的感情。在神社许愿时，选择“希望能跟爱增进感情”，提升社群“月亮”的感情。最后会获得《THE 神道》。
8/22	日	阴/晴	电视购物买下“源氏独角仙”，用于在10月12日钓“海大王鱼”。白天与千枝对话，选择“一脸幸福的样子”和“我会多注意”，让社群“战车”等级提升至5。晚上在持有“教皇”的人格面具前提下与堂岛对话，提升社群“教皇”的感情。
8/23	二	晴	早上选择“我一直很期待”可以触发海水浴事件。晚上选择“不陪她写”，拒绝菜菜子，换来自由行动时间。晚上读书《捕虫技巧集》（3/3）。
8/24	二	晴	白天前往书店购买《钓鱼初学者实用书》和《钓鱼初高手实用书》。然后与完二对话，让社群“皇帝”等级提升至3。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，选择“加油哦”，让社群“恶魔”等级提升至7。
8/25	四	雨	白天读书《数字是什么？》（2/4）。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，提升社群“恶魔”的感情。
8/26	五	阴/晴	拒绝千枝的邀约。在持有“恋爱”的人格面具前提下，与理世对话，第三、四项选择“后悔了吗？”和“如果理世是认真的话就好”，让社群“恋爱”等级提升至6。晚上在持有“教皇”的人格面具前提下与堂岛对话，选择“我很高兴”和“很痛苦？”，让社群“教皇”等级提升至9。
8/27	六	雨/阴	白天读书《数字是什么？》（4/4）。晚上确认自己已经持有“恋爱”的人格面具，以备明日的事件。然后在持有“教皇”的人格面具的前提下，前往神社抽签，选择“堂岛辽太郎社群”，提升社群“教皇”的感情。。
8/28	日	晴/阴	接受理世的邀约，第二、三项选择“很开心”和“鼓励她”，让社群“恋爱”等级提升至7。晚上与堂岛对话，随意选择，让社群“教皇”等级提升至MAX。
8/29	一	雨	完成暑假作业，大幅提升“知识”。
8/30	二	阴/晴	花火大会事件，选择“2个人一起去”提升理世的感情，不过最终还是大家一起去。晚上与菜菜子对话选择“等你们好久了”可以提升菜菜子的感情。
8/31	三	晴	吃西瓜事件，宣告着暑假的结束。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

9月

要点 ①16日进行的任务13，在调查堂岛宅前的猫时，第二个选项一定要选择“还是算了”。②29日和30日晚上前往神社捕捉“稻羽玉虫”，用于在10月1日钓“川大王鱼”。

日期	星期	天气	事件
9/1	四	晴	白钟直斗转入八十神高校。上课时选择“牡丹肉”提升“知识”。晚上与菜菜子对话，随意选择，让社群“正义”等级提升至MAX。
9/2	五	阴/雨	在图书室用功，提升“知识”。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，让社群“恶魔”等级提升至8。
9/3	六	晴	放学后与学校顶楼的女学生对话。然后前往教学大楼2F走廊与阳介对话，选择“真了不起”和“说得好！”，让社群“魔术师”等级提升至4。晚上在自己房间调查工作桌折纸鹤，提升“包容力”。
9/4	日	晴	拒绝雪子的邀约。电视购物购买任意商品（解锁奖杯）。白天前往朱尼斯与阳介对话，选择“当然”和“快有了”，让社群“魔术师”等级提升至5。晚上先前往紫路宫与店主交谈，获得“面包屑”，用以9月11日钓起“红金”。然后回到自己房间，读书《钓鱼高手实用书》（2/3）。
9/5	一	晴	上课时选择“气爽”可以增加“知识”。放学后前往顶楼与女生对话，选择“你好像想要改掉不擅表达的毛病”和“教她说话的方式”。然后前往安亲班打工，让社群“节制”等级提升至5。晚上先前往紫路宫与店主交谈，获得“面包屑”，用以9月11日钓起“红金”。然后在持有“皇帝”的人格面具前提下，与完二对话，选择“你去我才去”，提升社群“皇帝”的感情。
9/6	二	阴/雨	前往商店街北部公布栏，应征“家庭教师”的打工。然后在持有“太阳”的人格面具前提下，前往管乐社，选择“主动告白”，让社群“太阳”等级提升至8，并与绫音成为恋人关系。晚上先前往紫路宫与店主交谈，获得“面包屑”，用以9月11日钓起“红金”。然后调查公车站，前去家教，选择“体育”，提升“知识”、“毅力”和“表达力”，获得社群“塔：家教学生”。
9/7	三	晴	放学后前往顶楼与女生对话，选择“有时也需鼓起勇气道歉”，完成任务12。然后在持有“月亮”的人格面具前提下，前往教学大楼1F走廊与爱对话，选择“没关系”和“因为是朋友”，让社群“月亮”等级提升至7。晚上要准备修学旅行，无法自由活动。
9/8	四	晴	修学旅行第一天。小熊的社群“星星”等级提升至5。
9/9	五	晴	修学旅行第二天。国王游戏时选择“3号来紧紧抱住我”提升雪子的感情。
9/10	六	晴	修学旅行第三天。选择“去买岩户台灯笼”可以提升菜菜子的感情。回家后选择“下次全家一起去”可以再次提升菜菜子的感情。
9/11	日	阴	电视购物购买任意商品（解锁奖杯）。前往朱尼斯与阳介对话，选择“小事一椿”和“你真成熟”，让社群“魔术师”等级提升至6。晚上先前往紫路宫与店主交谈，获得“面包屑”。然后前往河边用“面包屑”钓鱼，至少钓起一条“红金”，用以完成9月17日的任务13。
9/12	一	阴	上课提升“知识”。放学后在持有“节制”的人格面具的前提下，前往安亲班打工，提升社群“节制”的感情。晚上没有自由活动。
9/13	二	晴	放学后在顶楼与千枝对话，选择“没错”和“那当然”，让社群“战车”等级提升至6。晚上在持有“塔”的人格面具的前提下，前往家教打工，第二、三项选择“反过来对秀说明”和“今天到此为止……”，让社群“塔”等级提升至2。
9/14	三	雨	放学后前往神社报告任务12完成，让社群“隐士”等级提升至7。晚上看深夜电视。
9/15	四	雨	没有自由活动，看深夜电视。
9/16	五	雨/晴	首先前往实习大楼1F走廊与女生对话，再前往商店街北部与警察对话，接下来找河边的千枝对话，最后再前往商店街北部与警察对话。然后前往神社接受任务13“想习惯猫”，到河堤与男人对话，选择“猫？”，接着来到堂岛家门前调查猫，依次选择“摸”和“还是算了”。再次调查猫，选择“带他来”。最后在持有“节制”的人格面具前提下，前往安亲班打工，最后一项选择“新生翔羽侠”，让社群“节制”等级提升至6。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，提升社群“恶魔”的感情。
9/17	六	晴	上课选择“40分钟”提升“知识”。放学后前往商店街南部与警察对话，选择“抱持异常的执着”和“把他当成小孩子”，达成开启新迷宫“秘密组织改造研究室”的条件。在持有“红金”前提下，与河堤上讨厌猫的男性对话，选择“让他看”。之后前往电视世界，攻略新迷宫“秘密组织改造研究室”。“VOID QUEST”的新BOSS也不要忘记去做掉。前往天鹅绒房间，依次合成带有“梅迪拉玛”的倒悬者“八房”（Lv49），公式为皇帝“图特”（Lv47：梅迪拉玛）×倒悬者“欧特鲁斯”×倒悬者“真神”×太阳“那罗辛哈”×隐士“天蛾人”；以及带有“提特拉康”的星星“象头神”（Lv50），公式为愚者“单卡拉比”（初期持有）×塔“库夫林”。完成后社群“女皇”等级上升至9。

VOID QUEST（逃避之兵）

BOSS战 逃避之兵

跟杂兵版“钢铁巨兵”不一样，这个BOSS并没有四属性和万能耐性，所以选择以魔法攻击为主的同伴吧。雪子最好也带上，因为它会使用混乱与激昂的状态攻击。“污秽吐息”→“姆多翁”很容易致死，因此中了“污秽吐息”后最好是进行防御。击倒后“勇气”提升，调查斗技场的骷髅图案可以获得“盖亚之剑”。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
47	正义	逃避之兵	3800	1000	耐	–	–	–	–	100	无	无	10F	–

秘密组织改造研究室（直斗救出）

时间限定：9/17～10/5

BOSS“直斗之影”带有火耐性，如果没有打消火耐性的技能，就最好不要上雪子，不然只能作为回复要员。另外它的物防较低，因此上物理系强的角色比较好打。无论如何都不想带雪子和小熊的话，就尽量多准备一些解除老化的道具。首先到B6F，从一般的宝箱中拿到“研究员用 认证钥匙”。之后回到B4F用道具打开门，与中BOSS“压倒巨兵”战斗。将其击倒后，拿到背后宝箱里的“干部用 认证钥匙”，然后回到B6F打开门，就能继续前进了。B9F要与BOSS“直斗之影”对战。

BOSS战 压倒巨兵

BOSS会不断重复“蓄力”→“金刚发破”，因此注意防御就好。如果有反射物理攻击的技能或道具会打得更加轻松。“待机”出现3次后会自爆，如果到那时都还没将其打倒，就防御吧。

BOSS战 直斗之影

BOSS主要是使用“元素归零”消除我方的全属性耐性，然后用中级魔法进行攻击。3回合效果消失后，再次重复这一举动。偶尔会给自己上增加攻防速的状态。“座天使之眼”命中会强制老化，并且HP为1，但是不管怎样都不会直接致死，因此只要及时回复问题就不大。由于BOSS是火耐性，打的时候注意一下，问题不大。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
45	力量	源泉玄武岩	270	44	–	弱	反	耐	耐	100	–	–	B1F/B2F	源泉钢块/血玉髓
45	战车	不逊玄武岩	300	25	–	耐	耐	反	弱	100	–	–	B1F～B4F	不逊玉钢/血玉髓
46	女皇	维持雕像	240	246	耐	–	–	–	–	100	–	弱	B1F/B2F	石造皮/白纹石
47	魔术师	甜言夸口者	324	199	–	反	弱	–	–	100	–	–	B1F～B4F	尖锐恒齿/白纹石
47	恋爱	皇家舞者	282	210	–	耐	耐	耐	耐	100	弱	–	B1F～B4F	黄色饰结/乳白水晶
47	力量	招唤女官	358	174	–	弱	–	–	反	100	–	–	B1F/B2F	唐绵饰结/乳白水晶
47	命运	时间沙漏	274	351	–	–	弱	–	反	100	–	–	B3F/B4F	幻之砂/乳白水晶
48	教皇	红印记	247	405	–	–	弱	吸	–	100	反	反	B3F/B4F	银署名/血玉髓
48	教皇	教条之塔	259	339	耐	–	–	–	弱	100	–	–	B3F/B4F	教义金属扣/白纹石
48	战车	狼狈战车	320	164	–	–	–	无	无	100	–	–	B3F/B4F	轻铁炮身/血玉髓
49	隐士	肤浅之翁	267	322	–	–	–	弱	吸	100	–	–	B3F/B4F	劈风饰布/白纹石
50	力量	力量狮	364	127	–	–	弱	耐	耐	100	弱	反	B1F/B2F/B5F	恶魔项圈/玫瑰水晶
50	力量	激震巨灵	318	117	–	反	–	–	反	100	–	–	B1F～B4F	热魂之证/白纹石
50	魔术师	全盛之手	750	500	–	耐	吸	吸	吸	300	无	无	B1F～B8F	祸津砂石
51	教皇	脱序警官	341	133	–	弱	反	反	反	100	反	反	B5F	白银之块/陨石
51	战车	狂野驱力	270	120	耐	–	–	弱	–	100	无	–	B5F	真铁齿轮/陨石
52	命运	失败基因	263	315	反	–	–	–	–	100	–	–	B5F/B6F	会伸缩的东西/玫瑰水晶
52	战车	急速之轮	240	151	–	耐	–	–	弱	100	–	–	B6F	坚韧鬃毛/玫瑰水晶
52	恋爱	爱欲之蛇	269	148	–	弱	–	吸	吸	100	–	–	B6F	猛毒之牙/陨石
52	正义	全能天秤	210	576	耐	耐	耐	耐	耐	100	弱	弱	B5F/B6F	光辉托盘/蛋白石
53	命运	精神骰子	312	155	无	–	–	–	–	100	弱	弱	B5F～B8F	精神缝线/蛋白石
53	女教皇	真理之鱼	212	138	–	吸	弱	吸	吸	100	–	–	B6F	守护的文字/陨石
53	倒悬者	愤怒独眼巨人	300	397	弱	吸	吸	吸	吸	100	–	–	B5F～B8F	坚利之刺/陨石
53	正义	均衡巨人	470	87	耐	无	–	弱	无	100	弱	无	B3F/B4F/B6F/B7F	巨大钢块/蛋白石
53	战车	邪恶炮台	455	201	耐	–	–	弱	无	100	弱	无	B5F～B8F	漆黑板钢/蛋白石
54	皇帝	威力城堡	299	385	反	–	–	–	弱	100	–	–	B3F/B4F/B6F/B7F	强力石的纤维/玫瑰水晶
54	倒悬者	力量百臂巨人	321	203	反	吸	–	弱	–	100	–	–	B8F	铆钉之皮/玫瑰水晶
55	皇帝	地狱骑士	520	153	–	–	–	–	–	100	–	–	B7F/B8F	漆黑马具/陨石
54	女皇	理念之母	250	455	–	弱	无	耐	耐	100	反	反	B8F	毛皮金属扣/陨石
57	正义	压倒巨兵	3500	112	–	–	–	–	–	100	无	无	B7F/B8F	大马士革/玫瑰水晶
44	力量	雾雨兄弟长男	110	193	吸	吸	吸	弱	吸	100	无	无	B1F/B2F/B5F/B6F	长男的珍粉/陨石/玫瑰水晶/蛋白石
44	战车	雾雨姊妹长女	110	193	吸	弱	吸	吸	吸	100	无	无	B1F～B4F	长女的珍粉/陨石/玫瑰水晶/蛋白石
48	教皇	雨后双胞胎	250	149	–	–	弱	吸	–	100	反	–	B3F/B4F/B7F/B8F	稀少瀑丝/陨石/玫瑰水晶/蛋白石
51	力量	雨浸武者	1050	119	–	弱	吸	吸	吸	100	无	无	B3F～B8F	稀有雨金/陨石/玫瑰水晶/蛋白石
53	正义	压倒巨兵	3070	300	–	–	–	–	–	100	无	无	B4F	–
55	命运	直斗之影	5500	–	–	耐	–	–	–	100	无	无	B9F	–

推荐行动

9月

日期	星期	天气	事件
9/18	日	晴	白天与河堤上讨厌猫的男性对话，达成任务13。然后在持有“魔术师”的人格面具前提下，前往朱尼斯与阳介对话，第二项选择“你很难过吧”，让社群“魔术师”等级提升至7。晚上读书《钓鱼高手实用书》（3/3），可以在钓鱼时按△键收线。
9/19	一	晴/阴	白天前往河边与久乃对话，让社群“死神”等级提升至2。晚上在持有“小丑”的人格面具前提下，前往加油站与足立对话，选择“没说过”和“吓我一跳”，让社群“小丑”等级提升至4。
9/20	二	晴	上课时选择“米寿”可以提升“知识”。放学后在持有“战车”的人格面具前提下，与千枝对话，第二项选择“不麻烦”，让社群“战车”等级提升至7。晚上在持有“小丑”的人格面具前提下，前往加油站与足立对话，第一项选择“的确”，让社群“小丑”等级提升至5。
9/21	三	晴/阴	放学后在持有“月亮”的人格面具前提下，前往教学大楼1F走廊与爱对话，选择“很常见”，让社群“月亮”等级提升至8。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，提升社群“恶魔”的感情。
9/22	四	晴/阴	放学后与阳介对话，让社群“魔术师”等级提升至8。晚上在持有“塔”的人格面具的前提下，前往家教打工，提升社群“塔”的感情。
9/23	五	阴	白天在持有“小丑”的人格面具前提下，前往朱尼斯与足立对话，提升社群“小丑”的感情。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，让社群“恶魔”等级提升至9。
9/24	六	晴/阴	上课提升“知识”。放学后与实习大楼1F走廊的完二对话，选择“听得一清二楚”、“我们一起去”和“你要送他新的？”，让社群“皇帝”等级提升至4。晚上在持有“塔”的人格面具的前提下，前往家教打工，选择“很无聊”和“的确是乡下”，让社群“塔”等级提升至3。
9/25	日	晴/阴	拒绝爱的邀约。电视购物购买任意商品（解锁奖杯）。前往河边与久乃对话，第二项选择“好羡慕”，让社群“死神”等级提升至3。晚上读书《害虫图鉴》（2/4）。
9/26	一	阴/雨	四六商店有新的回复道具出售。放学后前往神社报告任务13完成，让社群“隐士”等级提升至8。晚上调查冰箱制作便当，选择“用篓子沥干”获得“爽口的芝麻凉拌”。
9/27	二	晴	邀请阳介一起吃便当，提升社群“魔术师”的感情。放学后前往神社接受任务14“找寻掉了的钱”，与河堤左侧垃圾桶旁边的女性对话，然后调查河边看板附近获得“脏污的圆形钱包”，再次与该女性对话，然后前往商店街北部，调查神社附近的草丛获得“脏污的四方形钱包”，再次与该女性对话，达成任务14。接下来与书店前的男性对话，接受任务45“你记得书的内容吗”，依次选择“招式的威力”、“用插画的方式介绍外道的规矩”、“1种2页”和“我”即可，报酬是《伟大的存在》。最后前往朱尼斯与足立对话，第三项选择“确实没错”，让社群“小丑”等级提升至6。晚上前往家教打工，选择“都是这样的”和“别撒娇了！”，让社群“塔”等级提升至4。
9/28	三	晴/阴	上课时选择“喉结”可以提升与阳介的感情，以及“表达力”。放学后与玛丽对话，让社群“永劫”等级提升至8。晚上在持有“恶魔”的人格面具的前提下，前往医院打工，提升社群“恶魔”的感情。
9/29	四	阴	放学后前往神社报告任务14完成，让社群“隐士”等级提升至9。晚上前往神社捕捉“稻羽玉虫”，用于在10月1日钓“川大王鱼”。（抓不好就S/L一下。）然后在持有“塔”的人格面具前提下，前往家教打工，选择“没有”、“好，包在我身上”和“没关系”，让社群“塔”等级提升至5。
9/30	五	雨/阴	放学后前往神社接受任务15“想目睹七里海岸的大王鱼”。在持有“月亮”的人格面具前提下，前往教学大楼1F走廊与爱对话，第二项选择“谢谢”，让社群“月亮”等级提升至9。晚上前往神社捕捉“稻羽玉虫”，用于在10月1日钓“川大王鱼”。（抓不好就S/L一下。）然后前往医院打工，让社群“恶魔”等级提升至MAX。

10月

要点 要点：①1日钓起“川大王鱼”，12日钓起“海大王鱼”（通过浮标的动静来判断）。②2日～11日每晚前往神社捕捉“源氏独角仙”，用于在10月12日钓“海大王鱼”。③31日接受阳介的邀约可以获得服装。

日期	星期	天气	事件
10/1	六	阴/雨	放学后前往河边钓起“川大王鱼”，鱼饵用“稻羽玉虫”，看到4圈以上波纹并溅起激烈的水花就是“川大王鱼”咬钩。晚上前往家教打工。最后一项选择“不是那样的”，让社群“塔”等级提升至6。
10/2	日	阴	拒绝千枝的邀约，前往河边与老爷爷对话，选择“给他看川大王鱼”，获得“海钓竿”。在持有海钓竿的情况下再次与老爷爷对话，选择“交给我”。然后与旁边久乃对话，让社群“死神”等级提升至4。晚上前往神社捕捉“源氏独角仙”，用于在10月12日钓“海大王鱼”。然后读书《害虫图鉴》（4/4）。
10/3	五	晴	上课提升“知识”。放学后在持有“魔术师”的人格面具前提下，与阳介对话，选择“打起精神”和“没错”，让社群“魔术师”等级提升至9。晚上前往神社捕捉“源氏独角仙”，用于在10月12日钓“海大王鱼”。然后读书《钓鱼初学者实用书》（2/3）。
10/4	二	阴/雨	上课时选择“拔河”可以提升“知识”。放学后在持有“太阳”的人格面具前提下，前往管乐社，选择“要来我家吗？”，让社群“太阳”等级提升至9。晚上在持有“塔”的人格面具前提下，前往家教打工，提升社群“塔”的感情。
10/5	三	雨	※注意今天是救出直斗的最后期限。下午如果无法救出直斗，将会Game Over。 上课时选择“右边”，可以提升和阳介的感情，以及“表达力”。放学后前往冲奈市，邀请完二一起看电影，提升完二的感情（累积看电影次数，获得奖杯）。晚上看深夜电视。
10/6	四	阴	白钟直斗成为同伴，社群“愚者”等级提升至8。晚上前往神社捕捉“源氏独角仙”，用于在10月12日钓“海大王鱼”。然后前往家教打工，第二项选择“喜欢的女生类型是……”，让社群“塔”等级提升至7。
10/7	五	阴	健康诊断事件。社群“星星”等级提升至6。晚上前往神社捕捉“源氏独角仙”，用于在10月12日钓“海大王鱼”。然后读书《钓鱼初学者实用书》（3/3）。
10/8	六	雨/阴	上课时选择“鸡”可以提升“知识”。放学后有演奏练习事件，无法自由活动。晚上前往神社捕捉“源氏独角仙”，用于在10月12日钓“海大王鱼”。然后在持有“塔”的人格面具前提下，前往家教打工，提升社群“塔”的感情。
10/9	日	阴	白天有演奏练习事件，无法自由活动。晚上前往神社捕捉“源氏独角仙”，用于在10月12日钓“海大王鱼”。然后读书《最爱脑筋急转弯》（2/4）。
10/10	一	晴	白天有演奏事件，无法自由活动。晚上前往神社捕捉“源氏独角仙”，用于在10月12日钓“海大王鱼”。然后读书《最爱脑筋急转弯》（4/4）。
10/11	二	晴	上课时选择“玻璃罐头”可以提升“知识”。放学后有学习会事件，社群“星星”等级提升至7。晚上前往神社捕捉“源氏独角仙”，用于在10月12日钓“海大王鱼”。然后前往家教打工，第一、三项选择“就在这里”和“鼓励他”，让社群“塔”等级提升至8。
10/12	三	阴/雨	上课选择“芜菁”可以提升“知识”。放学后前往七里海岸钓起“海大王鱼”，鱼饵用“源氏独角仙”，看到4圈以上波纹并溅起激烈的水花就是“海大王鱼”咬钩。晚上在持有“战车”的人格面具前提下，与爱家前的千枝对话，选择“消失吧！”，提升社群“战车”的感情。
10/13	四	晴/阴	上课选择“欧吉桑”可以提升“知识”。放学后前往河边与老爷爷对话，选择“给他看海大王鱼”，达成任务15。在持有“女教皇”的人格面具的前提下，与教学大楼1F走廊的雪子对话，第一项选择“你想要做什么？”，让社群“女教皇”等级提升至5。晚上前往家教打工有剧情发生，强制结束。
10/14	五	阴	期中考试开始。考试中依次选择“喉结”和“右边”。
10/15	六	晴	考试中依次选择“40分钟”和“野猪”。
10/16	日	晴	拒绝阳介的邀约。前往豆腐店与理世对话，第二项选择“紧紧抱住她”则与理世成为恋人关系，并提升社群“恋爱”等级至8。晚上读书《伟大的存在》（2/4）。
10/17	一	晴	考试中依次选择“黑白熊”和“鸵鸟”。
10/18	二	晴	考试中依次选择“算法少女”和“玻璃罐头”。
10/19	三	晴/阴	考试中依次选择“秋”和“植物的树脂”。
10/20	四	雨/阴	考试结束。放学后在持有“皇帝”的人格面具前提下，与完二对话，第二项选择“的确是很了不起的技术”，让社群“皇帝”等级提升至5。晚上有威胁信事件。无法自由活动。
10/21	五	晴	与商店街北部右边黑服的男性对话，选择“认识”可以得到“白纸卡”。然后在持有“永劫”的人格面具前提下，与玛丽对话，选择“随意”、“我会帮忙的”、“因为我喜欢你”和“紧紧抱住她”，与玛丽成为恋人关系，并让社群“永劫”等级提升至9。晚上读书《伟大的存在》（4/4）。
10/22	六	阴/雨	在教学大楼1F走廊与直斗对话，选择“把拿到的卡片交给她”，获得社群“命运：白钟直斗”。晚上确认自己持有“战车”的人格面具，用于第二天的事件。前往家教打工，最后一项选择“温柔讲道理”，让社群“塔”等级提升至9。
10/23	日	晴	事前持有“战车”的人格面具前提下，接受千枝的邀约，选择“光是这么想就进步了”，让社群“战车”等级提升至8。晚上前往爱家进餐，提升“包容力”（为了获得书籍）。
10/24	一	晴/阴	期中考试成绩公布。放学后与直斗对话，第一、三项选择“无聊”和“可能跟卡片有关”，让社群“命运”等级提升至2。晚上前往爱家进餐，提升“勇气”（为了获得书籍）。
10/25	二	雨	放学后与直斗对话，第一项选择“一定是决斗信”，让社群“命运”等级提升至3。晚上前往家教打工，让社群“塔”等级提升至MAX。
10/26	三	晴	上课提升“知识”。前往教学大楼1F走廊与爱对话，选择“接受”，成为恋人关系，并让社群“月亮”等级提升至MAX。晚上前往爱家进餐，提升“毅力”，并获得《THE 面道》。
10/27	四	晴/阴	选择“别啰嗦了，参加吧！”提升“表达力”。晚上自由活动。
10/28	五	阴	没有自由活动时间。
10/29	六	晴	文化祭第一天。联谊选项选择“干脆地坐在女生位子上”、“把话题带到雪子”和“阳介”，提升阳介和千枝的感情。之后是一条、绫音和爱的事件，会增加相应角色的感情。
10/30	日	晴	文化祭第二天。获得服装“女装用服装”。之后在天城旅馆住宿，小熊的社群“星星”等级提升至8，获得服装“腰缠毛巾”。
10/31	一	晴	接受阳介的邀约，参加朱尼斯的万圣节打工事件，获得服装“万圣节变装”。晚上没有自由行动。

11月

要点 ①1日将书店中所有书本购入。②晚上标注的自由行动时间，全部用来读书，用以获得相关奖杯。

日期	星期	天气	事件
11/1	二	阴	上课时选择“图形”可以提升“知识”。放学后前往书店购买所有书。然后在持有“战车”的人格面具前提下，与千枝对话，第二、三项选择“你确实保护了那孩子”和“跟我交往吧”，与千枝成为恋人，并让社群“战车”等级提升至9。晚上自由行动，建议读书。
11/2	三	阴	放学后与完二对话，让社群“皇帝”等级提升至6。晚上自由行动，建议读书。
11/3	四	雨/阴	前往冲奈市，邀请理世一起看电影，提升理世的感情（累积看电影次数，获得奖杯）。晚上在持有“皇帝”的人格面具前提下，与完二对话，选择“是扮女装大会那件事？”，提升感情。
11/4	五	雨	上课时选择“麻雀”可以提升阳介的感情以及“表达力”。放学后前往冲奈市咖啡厅喝咖啡，获得奖杯。晚上有剧情事件，观看深夜电视。
11/5	六	雨	诱拐事件发生，无法自由行动。
11/6	日	阴	社群“愚者”等级提升至9，开启新迷宫“天国乐土”。注意在通过这个迷宫前一定要将足立的社群等级提升到6，这是开启“共犯Ending”的必要条件。白天前往河边与久乃对话，第二项选择“聊女生的事”，让社群“死神”等级提升至5。晚上在持有“皇帝”的人格面具前提下，前往神社抽签，选择“巽完二社群”。
11/7	一	阴/晴	上课选择“不属于任何国家”提升“知识”。进入电视世界，攻略“天国乐土”。记得可以将“秘密组织改造研究室”出现的新BOSS解决掉。攻略完毕后，社群“星星”等级提升至9，社群“小丑”等级提升至7。

秘密组织改造研究室（极论之器）

BOSS战 极论之器

弱点属性是风，因此最好带上阳介和直斗。BOSS在“蓄力”后会用“神之手”物理攻击单体，属于一击必杀的威力，必须全员防御。“专心致志”后会用全范围四属性随机魔法攻击，也要注意防御。基本战术是攻击风弱点，然后总攻击抢血，一直循环。击倒后“勇气”提升，调查手术台可以获得“阿尔吉侬”。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
57	战车	极论之器	4800	3000	–	–	–	–	弱	1000	无	无	B9F	–

天国乐土（菜菜子救出）

时间限定： 11/6～11/20

本战最好带上雪子，她在LV65习得的“梅迪亚拉翰”是全体全回复技能，在BOSS战能有很大作为。主人公最好也配备可以使用该技能的人格面具，推荐LV59女教皇“诃梨帝母”（皇帝“人面蝎”×隐士“尼德霍格”）或是LV53恋爱“拉斐尔”（塔“库夫林”×正义“主天使”）。另外BOSS有操纵我方角色的技能，建议在BOSS战前将会引发异常状态的武器取下来会安全许多。另外要大量准备回复SP的药品，BOSS动不动就会利用“超吸魔”吸掉100SP。最后就是要准备四属性没有明显弱点的人格面具，打起BOSS来会轻松很多。

4F有剧情发生。7F要跟中BOSS“全能天秤”战斗。10F要与BOSS“国之狭雾”对战。战后发生剧情，社群“星星”等级提升至9，社群“小丑”等级提升至7。

BOSS战 全能天秤

利用“专心致志”提升攻击后，会用各属性的单体魔法来攻击，但并不会准确狙击我方成员弱点。由于BOSS自身并不带属性反射与吸收，因此只要有魔法吸收或是反射就能轻松胜利。

BOSS战 国之狭雾

BOSS被打掉一定HP以后，会使用“四重组合”强化场上4属性其一的威力，大幅降低其他3属性，然后以对应该属性的魔法来攻击。理世会预报什么属性威力上升，看准了更换人格面具或是弱点防御。注意这个属性对我方也有作用。HP打掉一半之后，会使用“操纵”来操纵同伴1～3人，且不可解除，只能等待两回合后自然回复。如果同伴的武器附带异常状态，最好事先拿下来。遇到3名同伴都被操纵的情况，就老老实实防御吧。有“梅迪亚拉翰”的话会轻松许多。给自己同伴加上“玛卡拉康”后有可能被BOSS解除掉，不要掉以轻心。另外注意BOSS会使用“超吸魔”来吸收SP。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
55	命运	倒流沙漏	230	263	–	耐	–	弱	–	100	–	–	1F～4F	金之砂/玫瑰水晶
56	魔术师	知识魔术师	364	472	–	耐	–	耐	–	100	弱	–	1F/2F	知性金属扣/玫瑰水晶
56	女皇	育成雕像	251	282	耐	弱	–	耐	–	100	–	–	1F～4F	白磁像/陨石
56	恋爱	花心之蝶	227	331	–	耐	弱	–	–	100	–	–	1F～4F	炎之鳞粉/玫瑰水晶
57	力量	神话巨灵	344	94	–	–	耐	–	耐	100	–	弱	1F/2F	神话之爪/陨石
57	女皇	黑暗之鹰	312	197	–	弱	–	–	无	100	弱	无	2F～4F	纯黑钢块/玫瑰水晶
57	战车	勇气之轮	368	173	–	耐	弱	–	吸	100	–	弱	2F～4F	炎钢铁/玫瑰水晶
58	女教皇	疯狂圣典	305	411	弱	–	–	吸	耐	100	–	–	2F～4F	红皮封面/蛋白石
58	战车	无谋战车	284	113	耐	–	–	弱	–	100	–	–	2F～4F	钢铁炮身/蛋白石
59	教皇	破戒之塔	286	327	–	–	–	吸	弱	100	–	弱	1F～4F	破戒之炼铁/陨石
59	恋爱	肉欲之蛇	234	137	–	–	弱	–	耐	100	–	–	1F～4F	灼热之鳞/陨石
59	战车	杀手驱力	389	95	–	弱	–	无	–	100	–	–	3F/4F	固定螺栓/陨石
60	魔术师	荣华之手	999	200	–	吸	吸	吸	耐	250	反	反	1F～9F	祸津砂石
60	命运	诅咒骰子	200	271	–	无	无	无	无	100	弱	弱	1F～4F	诅咒之石/蛋白石
60	女皇	掠夺之母	228	386	–	吸	–	弱	–	100	弱	–	3F/4F	貂毛皮/陨石
61	隐士	轻率之翁	310	354	耐	–	–	弱	无	100	无	弱	5F～7F	雾银布/舒俱来石
61	倒悬者	干燥溺毙者	265	439	耐	弱	吸	–	–	100	–	–	5F～7F	饥渴之爪/太阳石
61	隐士	魅影领主	279	469	–	–	耐	耐	–	100	弱	无	5F～7F	宝玉之布/极光水晶
62	魔术师	愤怒桌	345	270	反	–	–	–	弱	100	–	–	5F～7F	神木之块/舒俱来石
62	正义	光暗天秤	333	363	–	–	–	–	–	100	反	反	5F～7F	祝福托盘/太阳石
62	恋爱	偏爱邱比特	258	274	–	无	弱	–	–	100	–	–	5F～7F	光之结晶/极光水晶
63	力量	徒花女官	205	188	–	–	弱	反	无	100	–	–	3F/4F/6F～9F	绫绵/极光水晶
63	女教皇	天启之鱼	256	149	–	–	吸	弱	–	100	反	–	3F/4F/6F～9F	神托布海/舒俱来石
63	正义	平衡巨人	456	96	耐	耐	耐	无	弱	100	–	反	3F～9F	极上玉钢/太阳石
63	教皇	绿印记	333	424	–	–	–	吸	吸	100	–	–	6F/7F	黑银署名/太阳石
63	倒悬者	混沌独眼巨人	587	318	–	弱	–	–	–	100	反	–	5F～9F	薄刃之刺/舒俱来石
64	恋爱	清净舞者	325	230	–	–	–	–	–	100	无	弱	8F/9F	不可思议的麻布/极光水晶
64	正义	审判之剑	320	125	–	–	–	耐	弱	100	–	–	8F/9F	不断刀锋/太阳石
65	倒悬者	血腥百臂巨人	346	158	–	耐	耐	–	–	100	–	–	8F/9F	染血之皮/极光水晶
65	皇帝	不屈骑士	562	140	耐	–	–	弱	–	50	无	无	5F/8F/9F	白金马具/舒俱来石
66	倒悬者	牛头人四号	424	143	–	–	–	–	–	100	–	–	6F～9F	重锁之束/太阳石
66	战车	洗礼炮台	776	146	反	–	弱	–	耐	50	弱	无	6F～9F	制裁的炮弹/太阳石
58	皇帝	雨浸之城	399	309	吸	吸	吸	吸	弱	100	–	无	1F/2F/8F/9F	稀少雨留/舒俱来石/极光水晶/太阳石
65	力量	雨东风武者	694	126	–	反	吸	反	吸	100	–	–	3F～9F	稀有瀑金/舒俱来石/极光水晶/太阳石
63	正义	全能天秤	1200	1000	–	–	–	–	–	100	无	无	7F	–
65	–	国之狭雾	8500	–	–	–	–	–	–	100	无	无	10F	–

推荐行动

11月

日期	星期	天气	事件
11/8	二	晴	在持有“女教皇”的人格面具的前提下，与教学大楼1F走廊的雪子对话，选择“技术进步了吗？”、“只有努力一途”和“因为他们很重视雪子吧”，让社群“女教皇”等级提升至6。晚上在持有“皇帝”的人格面具前提下，前往神社抽签，选择“巽完二社群”。
11/9	三	晴	在持有“女教皇”的人格面具的前提下，与教学大楼1F走廊的雪子对话，第二项选择“没有误会”，让社群“女教皇”等级提升至7。晚上在持有“女教皇”的人格面具前提下，前往神社抽签，选择“天城雪子社群”。
11/10	四	晴/阴	在持有“女教皇”的人格面具的前提下，与教学大楼1F走廊的雪子对话，第二项选择“很帅”，让社群“女教皇”等级提升至8。晚上在持有“女教皇”的人格面具前提下，前往神社抽签，选择“天城雪子社群”。
11/11	五	雨	上课选择“百岁兰”提升“知识”。放学后前往神社报告任务15完成。晚上自由行动，建议读书。
11/12	六	晴	与教学大楼2F走廊的阳介对话，让社群“魔术师”等级提升至MAX。晚上自由行动，建议读书。
11/13	日	晴	与完二对话，让社群“皇帝”等级提升至7。晚上确认持有“女教皇”的人格面具后，自由行动，建议读书。
11/14	一	晴	在持有“女教皇”的人格面具的前提下，接受雪子的邀约，选择“为雪子许愿”和“因为我喜欢雪子”，与雪子成为恋人关系，并让社群“女教皇”等级提升至9。晚上在持有“皇帝”的人格面具前提下，与完二对话，选择“原谅你了吧”，提升社群“皇帝”的感情。
11/15	二	晴	在持有“力量”的人格面具的前提下，前往篮球社，前两项选择“不要自己做出结论”和“最近才写的？”，让社群“力量”等级提升至9。晚上自由行动，建议读书。
11/16	三	晴/阴	在持有“命运”的人格面具前提下，前往教学大楼1F走廊与直斗对话，第一、三项选择“又是那个‘卡片’吗？”和“一起追查怪盗X吧”，让社群“命运”等级提升至4。晚上自由行动，建议读书。
11/17	四	阴	上课时选择“新娘的啤酒宴”可以提升阳介的感情和“表达力”。在持有“命运”的人格面具前提下，前往教学大楼1F走廊与直斗对话，选择“烧看看”、“指的是邮筒”、“总之，幸好拿回来了”和“一起解谜吧”，让社群“命运”等级提升至5。晚上自由行动，建议读书。
11/18	五	阴/雨	放学后前往神社，让社群“隐士”等级提升至MAX。晚上前往商店街紫路宫前，调查转蛋机，可以获得奖杯。
11/19	六	雨	前往爱家挑战特别肉丼饭，获得奖杯。晚上自由行动，建议读书。
11/20	日	雨	※注意今天是救出菜菜子的最后期限。下午如果无法救出菜菜子，将会Game Over。 前往冲奈市，邀请千枝一起看电影（累积看电影次数，获得奖杯）。晚上看深夜电视。
11/21	一	阴	上课提升“知识”。放学后有探病事件，无法自由活动。晚上确认持有“命运”的人格面具后，自由行动，建议读书。
11/22	二	阴	天上乐园的10F会出现新的BOSS“迷惘之翁”，12月22日去收拾它。在持有“命运”的人格面具的前提下，接受直斗的邀约。上课时选择“地图集”可以提升“知识”。放学后与直斗的事件中，选择“因为看起来很没用”、“旁边和左边的下面很可疑”和“我很高兴直斗是女孩子”，让社群“命运”等级提升至6。晚上自由行动，建议读书。
11/23	三	阴	在持有“皇帝”的人格面具前提下，与完二对话，第一、三项选择“完二什么事也没做”和“相信他吧！”，让社群“皇帝”等级提升至8。晚上自由行动，建议读书。
11/24	四	阴	上课选择“费式数列”可以增加“知识”。放学后在教学大楼1F走廊与雪子对话，让社群“女教皇”等级提升至MAX。晚上自由行动，建议读书。
11/25	五	阴	上课选择“金字塔”可以增加“知识”。放学后在实习大楼1F走廊与完二对话，去医院探病，增加所有同伴的感情（累积获得奖杯）。晚上自由行动，建议读书。
11/26	五	阴	上课选择“麻薯”可以增加“知识”。放学后在教学大楼1F走廊与雪子对话，去医院探病，增加所有同伴的感情（累积获得奖杯）。晚上自由行动，建议读书。
11/27	日	阴	在商店街北部与千枝对话，去医院探病，增加所有同伴的感情，获得奖杯。晚上自由行动，建议读书。
11/28	一	阴	期末考试开始。依次选择“意大利料理”和“图形”。
11/29	二	阴	依次选择“金字塔”和“亚特拉斯”。
11/30	三	阴	依次选择“bridal”和“麻雀”。

12月

要点 ①晚上标注的自由行动时间，全部用来读书，直到获得相关奖杯。②23日接受邀约，24日会发生圣诞节事件。③12月25日～1月9日无法发展社群。

日期	星期	天气	事件
12/1	四	阴	依次选择“不属于任何国家”和“费式数列”。
12/2	五	阴	依次选择“百岁兰”和“鱼板”。
12/3	六	阴	期末考试结束。 ※此时系统会提示存档，建议在这里存档一次，关系到之后的结局分歧选项。 晚上在生田目的病房里会出现选项，关系到最终结局走向。选择“把他丢进电视”或“离开这里”都会进入Bad Ending 1。选择“等一下”后的选项错误会通向Bad Ending 2。依次选择“等一下”→“还有些事情尚未理清”→“生田目真正的想法”→“总觉得有什么不对劲”→“我们一定有什么误会”→“冷静点！”才会通向Normal Ending、共犯Ending或真Ending。 社群“愚者”等级提升至MAX，获得社群“审判：追求真相的伙伴们”。社群“小丑”等级提升至8。
12/4	日	阴	选择“恐吓信的内容”，让社群“审判”等级提升至3。
12/5	一	阴	※建议先存档一次，关系到之后的结局分歧选项。 先前往商店街北部与神社前的女性对话，选择“关于春天的事件”，再次与她对话，选择“关于可疑人物”，然后与商店街北部的防毒面具男、大嗓门的老人和上班族对话，打听“关于春天的事件”和“关于可疑人物”，接下来前往朱尼斯向女学生打听这两个选项，再前往河堤上向笑容可掬的男人和老人打听这两个选项。最后前往商店街南部，与阿姨和女学生打听这两个选项，完成后自动进入爱家发生剧情，之后选择“足立透”。 这里会进入结局分歧选项：选择“向伙伴提起足立的名字”将进入Normal Ending或真Ending；选择“不向伙伴提起，袒护足立”→“即使如此仍要袒护足立”将进入共犯Ending。 选择“向伙伴提起足立的名字”的情况下，确定进入Normal Ending或真Ending，社群“审判”等级提升至5，社群“星星”等级提升至MAX。

共犯Ending

依次选择“去见足立一面”→“是你做的吗？”→“不是”→“不是”→“我是站在你这边的”→“知道”→“点火烧掉恐吓信”。与足立的小丑社群度直接达到MAX，解禁“祸津伊邪那岐”。之后游戏结束，继承存档后重开二周目，可以合成“祸津伊邪那岐”。

推荐行动

12月

日期	星期	天气	事件
12/6	二	阴	小熊的人格面具进化，社群“审判”等级提升至6。
12/7	三	阴	社群“审判”等级提升至8。晚上选择“1个人去找他”，社群“小丑”变为社群“欲望”，这是在进行真Ending的情况下解禁“祸津伊邪那岐”的必要条件。
12/8	四	阴	期末考试成绩公布，学校全部社群感情提升。新迷宫“祸津稻羽市”开放。攻略该迷宫后时间会自动进展到12/23，因此在22日再去攻略。放学后前往管乐社，让社群“太阳”等级提升至MAX。晚上自由行动，建议读书。
12/9	五	阴	上课选择“透明”提升“知识”。放学后在持有“恋爱”的人格面具前提下，与理世对话，选择“因为‘小理世’也是理世”，让社群“恋爱”等级提升至9。晚上自由行动，建议读书。
12/10	六	阴	上课选择“剖面”提升“知识”。放学后与千枝对话，让社群“战车”等级提升至MAX。晚上自由行动，建议读书。
12/11	日	阴	前往河边与久乃对话，第二项选择“信真不方便”，让社群“死神”等级提升至6。晚上自由行动，建议读书。
12/12	一	阴	在持有“命运”的人格面具的前提下，与直斗对话，选择“去掉‘红色’？”和“别害怕”，让社群“命运”等级提升至7。晚上前往商店街南部与理世对话，选择“小意思啊”，提升社群“恋爱”的感情。
12/13	二	阴	放学后与玛丽对话，提升社群“永劫”的感情。晚上自由行动，建议读书。
12/14	三	阴	在持有“皇帝”的人格面具前提下，放学后与完二对话，选择“怎么样？”和“太好了呢”，让社群“皇帝”等级提升至9。晚上在持有“命运”的人格面具的前提下，与书店前的直斗对话，选择“我懂你的心情”，提升社群“命运”的感情。
12/15	四	阴	在持有“命运”的人格面具的前提下，与直斗对话，选择“有点寂寞”、“保护直斗”和“因为我喜欢你”，让社群“命运”等级提升至8。晚上在持有“命运”的人格面具的前提下，前往神社抽签，选择“白钟直斗社群”。
12/16	五	阴	放学后与理世对话，让社群“恋爱”等级提升至MAX。晚上自由行动，建议读书。
12/17	六	阴	上课选择“施恩其实对自己有益”提升千枝的感情以及“表达力”。放学后在持有“命运”的人格面具的前提下，与直斗对话，选择“高的地方”和“丢东西？”，与直斗成为恋人，并让社群“命运”等级提升至9。晚上自由行动，建议读书。
12/18	日	阴	前往武器店，与店主对话获得“丈夫的来信”，然后前往河边与久乃对话，让社群“死神”等级提升至7。晚上自由行动，建议读书。
12/19	一	阴	与直斗对话，让社群“命运”等级提升至MAX。（如果第二项选择“用‘人家’自称比较好”，再与其共度圣诞夜的话，直斗会获得女装。）晚上自由行动，建议读书。
12/20	二	阴	与玛丽对话，让社群“永劫”等级提升至MAX。晚上自由行动，建议读书。（之前的自由行动都有读书的话，正好获得奖杯。）
12/21	三	阴	上课选择“7世”可以提升阳介的感情以及“表达力”。放学后与完二对话，让社群“皇帝”等级提升至MAX。晚上自由行动。
12/22	四	阴	进入电视世界，攻略“祸津稻羽市”。前往天鹅绒房间，合成带有“专心致志”的审判“吹号者”（Lv67），公式为死神“斗牛士”×死神“白骑士”×教皇“大僧正”×皇帝“人面蝎”×倒悬者“梼杌”×塔“饕餮”（Lv38：专心致志）。完成后社群“女皇”等级上升至MAX。攻略完毕后，社群“欲望”等级提升至9，社群“审判”等级提升至MAX。

天国乐土（迷惘之翁）

BOSS战 极论之器

由于BOSS吸收冰属性，而且物理、光、暗无效，因此千枝、完二和直斗并不适合此战。BOSS会使用全体攻击的万能属性技能“封印炸弹”，并附带魔封状态，因此解除异常状态的雪子最好带上，还可以作为强力的攻击输出。打下半血后BOSS会开始使用强力的单体属性魔法，还会用“超吸魔”来抽取SP。将其击倒后“勇气”提升，调查楼梯左侧的柱子可以获得“脉轮戒指”。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
67	隐士	迷惘之翁	4000	500	无	–	吸	–	–	100	无	无	10F	–

祸津稻羽市（击倒足立）

时间限定：12/8～12/24

2F走到尽头会发生剧情，然后调查地图中间的洞，进入迷宫“祸津曼荼罗”。为了备战新迷宫中四属性耐性的中BOSS，建议带上配备了“消除防御”的魔法角色出击，又或是以千枝和完二为主力主打物理。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
66	女皇	自由之子（伟大之王召唤）	254	170	–	–	弱	反	耐	100	无	无	–	百花之王/极光水晶
66	魔术师	挑拨夸口者	238	280	–	弱	无	吸	–	100	–	–	1F/2F	金刚石犬齿/舒俱来石
67	恋爱	移情之蝶	224	100	–	耐	耐	耐	耐	100	–	–	1F/2F	奇迹鳞粉/极光水晶
67	女皇	朱庇特之鹰	296	229	–	–	–	弱	吸	100	–	–	1F/2F	神之尾羽/极光水晶
67	命运	无限沙漏	256	197	–	–	–	无	弱	100	无	–	1F/2F	恶梦之砂/极光水晶
68	皇帝	伟大之王	359	199	耐	–	–	–	–	100	弱	反	1F/2F	威严之块/太阳石
68	女教皇	狂乱圣母	301	487	–	–	反	–	耐	100	反	弱	1F/2F	泰然布/舒俱来石
69	女皇	雌蕊之母	370	483	–	耐	吸	耐	吸	100	–	–	1F/2F	女王之爪/天使石
70	魔术师	荣光之手	9999	777	–	反	反	反	反	350	耐	耐	1F/2F	祸津砂石
70	力量	尼米亚狮	362	155	–	反	耐	–	–	100	无	弱	1F/2F	白银毛皮/彩虹水晶
70	女教皇	慕女之壶	298	230	吸	弱	–	–	无	100	弱	反	2F	恋慕之珠/月亮石

祸津曼荼罗

走到3F的时候要注意，不能跟任何敌人交战，包括开宝箱时出现的敌人。路线选择没有看起来没有敌人和宝箱的那边。到达终点后与中BOSS“脱序警官”交战。6F的尽头要跟中BOSS“嫉妒巨人”战斗，击倒后先离开迷宫，然后返回祸津稻羽市的2F，就能打开之前进不去的地方了。

BOSS战 脱序警官

这家伙只会不断召唤各种杂兵和自身，尽快用大技能消灭就行了。

BOSS战 嫉妒巨人

持有三属性耐性以及雷属性吸收，要么就用“消除防御”剥掉耐性再打，要么就纯看物理输出。不过物理攻击要小心“超反击”的反射。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
69	女皇	雌蕊之母	370	483	–	耐	吸	耐	吸	100	–	–	1F～3F	女王之爪/天使石
69	皇帝	王者城堡	431	243	无	弱	–	–	弱	100	–	–	1F～3F	白雪之石/彩虹水晶
69	教皇	狂信之塔	325	422	耐	–	弱	–	无	100	无	无	1F～3F	破灭之冠/天使石
69	恋爱	淫欲之蛇	268	183	–	–	弱	耐	–	100	反	弱	1F～3F	银鳞之块/天使石
70	魔术师	荣光之手	9999	777	–	反	反	反	反	350	耐	耐	1F～6F	祸津砂石
70	力量	尼米亚狮	362	155	–	反	耐	–	–	100	无	弱	1F～3F	白银毛皮/彩虹水晶
70	女教皇	慕女之壶	298	230	吸	弱	–	–	无	100	弱	反	1F～3F	恋慕之珠/月亮石
71	魔术师	睡眠桌	333	60	无	弱	–	无	–	100	反	弱	2F/3F	沉思之布/天使石
71	教皇	紫印记	328	523	–	耐	耐	耐	耐	100	–	–	2F/3F	金署名/月亮石
72	女教皇	沉默圣典	307	421	耐	–	–	–	–	100	弱	弱	2F/3F	言语丝线/月亮石
72	力量	惜爱女官	288	206	反	耐	–	弱	–	100	弱	–	2F/3F	小车锦/彩虹水晶
72	战车	战争之轮	278	194	–	–	弱	耐	–	100	无	弱	2F/3F	光辉铁/彩虹水晶
72	正义	判决之剑	388	139	耐	–	无	–	弱	100	–	–	2F/3F	紫电柄饰/月亮石
73	恋爱	后宫舞者	368	294	–	–	–	–	–	100	–	–	2F/3F	爱的金属扣/彩虹水晶
73	倒悬者	魔力百臂巨人	560	344	弱	–	反	反	无	100	–	–	2F/3F	雷金属之珠/彩虹水晶
73	命运	死亡骰子	44	444	耐	耐	耐	耐	耐	100	–	–	4F/5F	死之块/月亮石
73	命运	快乐基因	193	354	弱	–	–	–	–	100	无	无	4F/5F	超乎常识的金属/彩虹水晶

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
73	隐士	济世之翁	315	519	–	弱	耐	耐	–	100	–	–	4F/5F	贤木之杖/天使石
73	力量	不灭巨灵	333	129	耐	–	–	–	–	100	–	–	4F～6F	不败之证/天使石
73	倒悬者	光辉独眼巨人	324	285	–	反	弱	反	–	100	–	–	4F～6F	残虐之刺/天使石
74	战车	屠杀驱力	380	150	–	–	反	弱	弱	100	–	–	4F～6F	奔流齿轮/天使石
74	女皇	变貌雕像	279	485	反	–	–	弱	–	100	反	弱	4F/5F	白银爪/天使石
74	隐士	高贵巡捕	550	634	反	–	–	–	–	100	–	–	5F/6F	薄金膜/天使石
74	倒悬者	认真过劳死者	420	629	–	–	–	–	–	100	弱	弱	5F	活性不织布/月亮石
75	倒悬者	牛头人三号	680	234	–	弱	反	吸	耐	100	无	无	1F～6F	刚毅之爪/天使石
75	战车	爆轰炮台	400	429	耐	弱	无	–	–	50	–	–	5F/6F	炎钢薄板/月亮石
75	隐士	魅影之王	432	122	耐	–	–	弱	耐	100	弱	无	5F/6F	最高级皮/彩虹水晶
75	战车	傲慢战车	320	254	无	–	弱	–	弱	50	–	–	5F/6F	黄金炮身/月亮石
76	倒悬者	牛头人二号	845	583	耐	反	弱	–	吸	100	–	无	2F～6F	黄金锁之束/彩虹水晶
77	倒悬者	牛头人一号	590	310	–	耐	吸	弱	反	100	反	反	2F～6F	白银之皮/月亮石
77	正义	调和巨人	305	128	弱	耐	耐	耐	耐	100	–	–	5F/6F	金刚石板钢/月亮石
78	正义	严肃巨兵	5486	133	–	–	–	–	–	100	无	无	6F	奥里哈鲁根/彩虹水晶
70	魔术师	脱序警官	600	124	–	–	–	–	–	100	无	无	3F	–
75	魔术师	嫉妒巨人	3333	3333	–	耐	耐	吸	耐	100	无	无	6F	–

祸津稻羽市

进入3F后马上会触发BOSS二连战，做好准备。击倒BOSS后，社群“欲望”等级提升至9。社群“审判”等级提升至MAX。

BOSS战 足立透

基本套路是利用“灼热奋起”或“蓄力”等技能提升攻击力然后用“灰飞烟灭斩”等招式来攻击，看到之后进行防御。阳介的“迪卡加”可以消除“灼热奋起”的效果。由于基本上是物理攻击，主人公带上物理反射或无效的人格面具会比较好打。另外我方使用增加状态的辅助魔法时必定会被“迪卡加”消除，可以频繁使用来浪费BOSS的行动。注意回复血量和异常状态的话不算难打。

BOSS战 天之狭雾

BOSS会使用万能属性的全体大攻击和特大攻击“米吉多拉翁”，以及物理大攻击1～3回的全体攻击“神威之击”，还有强制打掉1/2血量的单体技能“神之审判”。而且它是每回合两次行动，因此一定要注意给BOSS降攻以及给我方加防，并保持一定的血量，不然很容易死人。另外“愚者细语”会造成我方魔封，事先也要准备一些药。当BOSS血量减到一半和1/4以下时会使用“混迷之雾”，这段期间内BOSS是无敌的，且BOSS会按照“专心致志”→“斯库卡加”→“塔尔卡加”→雾解除→“内布拉之眼”的顺序来攻击，因此这段期间内我方最好同时进行回复以及加好状态，然后进行防御。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
73	–	足立透	4200	–	–	–	–	–	–	–	无	无	3F	–
75	–	天之狭雾	8000	–	–	–	–	–	–	–	无	无	3F	–

推荐行动

12月

日期	星期	天气	事件
12/23	五	阴	成为恋人关系的女性会发来短信联络。约定与直斗共度圣诞夜。
12/24	六	阴	※注意今天是找到足立的最后期限。下午如果无法找到足立，将会Game Over。 已经完成迷宫的情况下，会与恋人一起过甜蜜的圣诞前夜。与直斗共度圣诞夜可以获得“八十神高中制服・女”。
12/25	日	阴	圣诞节聚会事件。可以获得服装“圣诞装”。
12/26	一	阴/雨	观看深夜电视。之后时间自动进展到12/31。
12/31	六	阴	过年事件。可以获得服装“便服・深冬”。

1月

要点 ①尚未获得读书奖杯的情况下，将晚上标注的自由行动时间，全部用来读书，直到获得相关奖杯。②11日以后与社群等级MAX的同伴待在一起，能够让人格面具转生进化。

日期	星期	天气	事件
1/1	日	雪	恋人会前来邀请一起新年参拜（玛丽除外），与谁一起去都无所谓。晚上与堂岛对话可以获得压岁钱30000元。
1/2	一	雪	新年打招呼事件。前往天鹅绒房间，选择“不由自主就过来了”、“她为什么不见了？”、“玛丽去哪里了”和“即使危险也想去”，开启隐藏迷宫“空洞之森”。
1/3	二	雪	制订滑雪计划，小熊暂时搬过来住。晚上有玛丽的告别事件。
1/4	三	雪	阳介、雪子看病事件。时间进展到1月6日。
1/6	五	雪	完二、理世、直斗看病事件。时间进展到1月9日。
1/9	一	雪	满足开启“空洞之森”条件时，玛格丽特打来电话。“空洞之森”将会在2月13日开放。
1/10	二	雪	早上获得服装“八十神高中制服・深冬”。上课时选择“扇子”提升“知识”。放学后前往篮球社，让社群“力量”等级提升至MAX。晚上自由活动。
1/11	三	雪/阴	在持有“倒悬者”的人格面具的前提下，前往商店街北部小西酒店前，与小西对话，选择“聊自己的失败经验”和“去骂她们”，让社群“倒悬者”等级提升至3。晚上制作便当，选择“橄榄油”可以获得“意式饺子”（累积次数获得奖杯）。
1/12	四	阴	邀请任意同伴吃便当，增加感情。在持有“倒悬者”的人格面具的前提下，前往商店街北部小西酒店前，与小西对话，选择“反驳阿姨”和“不是尚纪的错”，让社群“倒悬者”等级提升至4。晚上自由行动。
1/13	五	雪	在持有“倒悬者”的人格面具的前提下，与小西对话，第一项选择“很好的想法”，让社群“倒悬者”等级提升至5。晚上在持有“倒悬者”的人格面具的前提下，前往神社抽签，选择“小西早纪之弟的社群”。
1/14	六	雪/阴	上课选择“葬送恶魔”提升“知识”。放学后在持有“节制”的人格面具前提下，前往安亲班打工，第三、四项选择“彼此彼此”和“没那回事”，让社群“节制”等级提升至7。晚上自由行动。
1/15	日	阴	白天前往武器店，与店主闲聊获得“久乃的来信”。然后前往河边与久乃对话，让社群“死神”等级提升至8。晚上自由行动。
1/16	一	雪	放学后在持有“节制”的人格面具前提下，前往安亲班打工，让社群“节制”等级提升至8。晚上制作便当，选择“美乃滋”可以获得“浓稠的明太子意大利面”（累积次数获得奖杯）。
1/17	二	雪	邀请任意同伴吃便当，增加感情。在持有“倒悬者”的人格面具的前提下，与小西对话，第二项选择“不要撒娇”，让社群“倒悬者”等级提升至6。晚上自由行动。
1/18	三	雪	在持有“倒悬者”的人格面具的前提下，与小西对话，选择“不用在意”和“只能先行动”，让社群“倒悬者”等级提升至7。晚上自由行动。
1/19	四	阴	上课选择“猫”可以提升“知识”。在持有“倒悬者”的人格面具的前提下，与小西对话，第二项选择“对你放心不下”，让社群“倒悬者”等级提升至8。晚上自由行动。
1/20	五	阴/雪	菜菜子正式出院。晚上自由行动。
1/21	六	阴	在持有“节制”的人格面具前提下，前往安亲班打工，提升社群“节制”的感情。晚上自由行动。
1/22	日	雪	朱尼斯的出院庆祝活动。晚上自由行动。
1/23	一	雪/阴	放学后在持有“节制”的人格面具前提下，前往安亲班打工，让社群“节制”等级提升至9。晚上制作便当，选择“弱火不煮沸”可以获得“美味关东煮”（累积次数获得奖杯）。
1/24	二	阴	邀请任意同伴吃便当，增加感情。放学后与教学大楼1F走廊的雪子对话，一起度过，让其人格面具转生。晚上自由行动。
1/25	三	雪/阴	上课选择“红色”可以提升雪子感情以及“表达力”。放学后与教学大楼1F走廊的直斗对话，一起度过，让其人格面具转生。晚上自由行动。
1/26	四	阴/雪	放学后与实习大楼1F走廊的完二对话，一起度过，让其人格面具转生。晚上制作便当，选择“冰牛奶一次加进去”可以获得“浓～稠奶油炖菜”（严格按照攻略的话，此时获得奖杯）。
1/27	五	雪	邀请任意同伴吃便当，增加感情。放学后与教学大楼1F走廊的理世对话，一起度过，让其人格面具转生。晚上自由行动。
1/28	六	雪/阴	放学后与顶楼的千枝对话，一起度过，让其人格面具转生。晚上有辅导菜菜子功课的事件，选择“不陪她念书”，保证1月28日、29日和2月4日晚上的自由时间。接下来自由行动。
1/29	日	阴	白天前往河边与久乃对话，让社群“死神”等级提升至9。晚上自由行动。
1/30	一	阴	上课选择“PB”可以提升“知识”。放学后与教学大楼2F走廊的阳介对话，一起度过，让其人格面具转生。晚上自由行动。
1/31	二	雪	在持有“倒悬者”的人格面具的前提下，与小西对话，第一、三项选择“你很不擅表达”和“尽情哭个够吧”，让社群“倒悬者”等级提升至9。晚上自由行动。

2月&3月

要点 ①2月14日公布考试成绩，但之前社群已全部完成，不会造成影响。②3月20日在与所有同伴交谈前不要回到堂岛家。

日期	星期	天气	事件
2/1	三	雪	上课选择“白色”可以提升“知识”。放学后前往朱尼斯与小熊对话，一起度过，让其人格面具转生。晚上自由行动。
2/2	四	阴	放学后与小西对话，，让社群“倒悬者”等级提升至MAX。晚上自由行动。
2/3	五	雪	放学后前往安亲班打工，让社群“节制”等级提升至MAX。晚上自由行动。
2/4	六	阴	一整天自由行动。建议合成人格面具审判“路西法”后，进入电视世界，将其练成99级，获得技能“胜利咆哮”，在之后的“空洞之森”攻略中会轻松不少（不强求）。
2/5	日	阴/雪	白天前往河边与久乃对话，让社群“死神”等级提升至MAX。至此，除“欲望”以外，全社群等级达成MAX。晚上自由活动。
2/6	一	雪/阴	学年末考试开始。依次选择“Bet”和“出勤纪录簿”。
2/7	二	阴	依次选择“屠苏”和“冰淇淋头痛”。
2/8	三	阴/雪	依次选择“兔”和“芜菁”。
2/9	四	雪	依次选择“白色”和“因为含有萨哈拉沙漠的沙”。
2/10	五	雪	学年末考试结束。之后无法自由活动。
2/11	六	雪	滑雪旅行第一天。
2/12	日	雪	滑雪旅行第二天。选择“你们全部一起来吧！”可以提升理世和直斗的感情。最后会跟选择滑雪的角色有一小段单人剧情，选谁都无所谓。
2/13	一	雪	满足寻找玛丽条件的话，将强制进入隐藏迷宫“空洞之森”。在通关“空洞之森”之前，无法回到日常AVG部分。购买装备、道具和合成人格面具都在电视世界中进行。

空洞之森

开启条件：社群“永劫”等级达到MAX，1月2日的新年打招呼事件中前往天鹅绒房间，得知玛丽失踪。

楼层说明：1F——空洞离别的坟墓。2F——空洞痛苦的坟墓。3F——空洞忧愁的坟墓。4F——空洞哀戚的坟墓。5F——空洞慈爱的坟墓。6F——空洞悲苦的坟墓。7F——空洞愤怒的坟墓。8F——空洞寂寥的坟墓。9F——空洞邀请的坟墓。10F——空洞邂逅的坟墓。

该迷宫无法带入外界的道具，进入后所有道具、金钱暂时消失，装备由系统发放。只能使用在迷宫中获得的道具。与敌人战斗结束后现有SP都会减半。不过SP可以在战斗中自动徐徐回复，或是使用迷宫中拿到的回复SP的道具。中途离开迷宫，道具也不会消失。最后的BOSS需要靠路途上拿到的破坏耐性的道具来打，所以也不能跟敌人交战太少。

通过更换敌人掉落的装备或宝箱里的装备可以调整SP的回复量，战斗时留下一个敌人不断防御等SP回复也是一种手段。如果能上网打开SOS求救就更好不过了。这里的敌人大多是弱光暗，因此带上直斗会轻松一些。另外由于BOSS是全属性反射，无法消除耐性的物理系会非常吃亏，强烈推荐带上能够强力输出的魔法系。有条件的话，装备拥有“胜利咆哮”技能的路西法会打得比较轻松。

在4F上方，有根绳子切开就要跟中BOSS“豪华之王”战斗。7F会有剧情事件，切开下方的一条绳子就是跟中BOSS“天空巨人”战斗。10F会有BOSS连战，第二场战斗开始前SP照样减半，需要注意。

BOSS战 豪华之王

不断召唤杂兵的BOSS，还会使用魔封，一定要尽快打倒。同时攻击杂兵的弱点造成双倒地，然后再物理攻击BOSS的弱点，用总攻击来下血。

BOSS战 天空巨人

开场会使用“污秽空气”，让我方容易中异常状态。一定要及时进行回复。除了万能和物理属性是耐性外，其他属性全部是无效，而且物理攻击有时还会被反弹。建议使用道具消除它的特定属性再集中攻击。

BOSS战 玛丽

开场时会使用带昏厥效果的全体攻击“火雷”。我方的物理攻击会被自带的“断绝之壁”反射，而“拒绝の壳”是魔法全反射，不过当她使用“拒绝の壳”后两回合战斗就会结束，只要防御就好了。不过接下来是连战，HP不满的不妨先趁此两回合回复一下。

BOSS战 灰暗大神

开场会使用全体攻击的“胡乱挣扎”，很容易打出倒地状态，血不满的话有些危险。BOSS是全属性反射，要先用技能或“碎炎壁之符”等道具消除耐性再进行攻击。当打掉一定血量时，BOSS会使用“吸雾”夺取全员各自50SP。但使用这个技能后，BOSS的身体会开始崩坏，每回合会自动受到250左右的伤害。自此开始每回合都会被夺取50SP，一定要速战速决。推荐一名队员专心使用全员回复SP的道具，其他人来进行输出。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
73	魔术师	空言夸口者	125	328	–	弱	弱	弱	弱	250	弱	弱	1F/2F/4F/5F	碎炎壁之符/仙桃种子/魔石
73	力量	新雪武者	330	129	耐	–	–	–	–	250	–	–	3F～5F/7F～9F	痛楚的管玉/忧愁的管玉/仙桃种子/魔石
73	恋爱	祈愿之蝶	150	511	–	无	无	弱	弱	125	–	–	5F/7F/9F	碎炎壁之符/碎冰壁之符/碎雷壁之符/碎风壁之符
73	女皇	回天雕像	50	485	弱	吸	吸	吸	吸	250	无	无	7F/9F	业火勾玉/烈寒勾玉/紫电勾玉/狂风勾玉
74	隐士	光谱乌鸦	150	445	–	–	–	弱	弱	250	弱	弱	1F/2F/4F/5F	碎风壁之符/仙桃种子/魔石
74	魔术师	祭祀桌	200	231	耐	弱	弱	弱	弱	250	–	–	2F/3F/5F/6F	仙桃种子/仙桃花瓣/碎炎壁之符/碎冰壁之符
74	隐士	俗信之翁	400	519	–	–	弱	–	弱	125	–	–	4F/5F	仙桃种子/碎雷壁之符/碎风壁之符/返地玉
74	教皇	无法警官	400	344	–	弱	反	–	–	125	–	–	6F/7F	碎风壁之符/碎雷壁之符/烈寒勾玉/紫电勾玉
74	倒悬者	脆脆贾西	500	629	–	弱	弱	弱	弱	125	–	反	7F/8F	碎炎壁之符/碎冰壁之符/碎雷壁之符/碎风壁之符
75	力量	祈祷女官	175	256	–	弱	–	–	弱	250	弱	弱	1F/2F/4F～6F	仙桃种子/魔石/碎冰壁之符
75	女皇	大朵之子	70	245	–	–	弱	弱	–	250	弱	弱	1F～3F/5F	归还之玉串/魔石/碎雷壁之符
75	魔术师	甲胄之手	600	354	–	–	–	弱	–	125	–	–	4F～6F/8F	返地玉/碎风壁之符/碎雷壁之符/忧愁的管玉
75	战车	石楼战车	300	666	耐	反	–	–	弱	125	–	–	6F/7F	狂风勾玉/业火勾玉/仙桃花瓣/哀怜的管玉
75	女教皇	咒女之壶	55	400	吸	弱	弱	弱	弱	250	弱	弱	宝箱	业火勾玉/烈寒勾玉/紫电勾玉/狂风勾玉
75	正义	执行之剑	777	234	反	–	–	–	–	125	弱	无	8F/9F	碎冰壁之符/碎雷壁之符/仙桃花瓣/仙桃果实
75	力量	雪晴武者	1000	555	–	–	–	–	–	125	反	–	8F/9F	痛苦的管玉/慈爱的管玉/碎炎壁之符/碎风壁之符
76	正义	沉静巨兵	1000	310	耐	弱	弱	弱	弱	400	–	–	1F～3F/5F/7F/9F	忧愁的管玉/痛楚的管玉/返地玉/归还之玉串/仙桃花瓣
76	正义	融和巨人	250	169	弱	–	–	–	–	25	–	–	8F	返地玉/归还之玉串/仙桃果实
77	正义	激愤巨兵	888	385	耐	耐	耐	耐	耐	125	无	无	9F	仙桃果实/痛苦的管玉/愤怒的管玉
80	魔术师	孤高之手	550	999	耐	吸	吸	吸	吸	125	反	反	宝箱	火围净衣/冰围净衣/雷围净衣/风围净衣
77	皇帝	豪华之王	4000	575	弱	耐	耐	耐	耐	100	无	无	4F	–
77	魔术师	天空巨人	3333	3333	耐	无	无	无	无	50	无	无	7F	诱惑的管玉
77	–	玛丽	5000	–	耐	–	–	–	–	100	反	反	10F	–
77	–	灰暗大神	8000	–	反	反	反	反	反	反	反	反	10F	–

推荐行动

2月

日期	星期	天气	事件
2/14	二	阴/晴	早上恋人会发信息来邀约放学后的约会，拒绝也有专门的事件。中午学年末考试成绩发表。
2/15	三	晴	剧情过后，时间进展到3月19日晚上，主人公终于要告别这个小镇了。

3月20日

星期二・晴/雨

与所有社群等级为MAX的同伴道别。详情参照下表。

角色	场所
白钟直斗	教学大楼1F走廊
海老原爱	教学大楼1F走廊
松永绫音	实习大楼1F音乐室
小泽结实	实习大楼1F会议室
里中千枝	商店街南部书店前
玛格丽特	商店街南部天鹅绒房间前
久慈川理世	商店街南部豆腐店前
中岛秀	商店街南部四六商店前
玛丽	商店街北部家常菜大学前
巽完二	商店街北部巽屋前
小西尚纪	商店街北部小西商店附近
狐狸	商店街北部辰姬神社
一条康、长濑大辅	商店街北部 中华料理爱家
上原小夜子	商店街南部公车站到医院
南绘里	商店街南部公车站到高地
天城雪子	商店街南部公车站到天城屋旅馆
花村阳介、小熊	朱尼斯美食街
黑田久乃	鲛川河边
堂岛辽太郎、堂岛菜菜子	堂岛宅门前

※在与最后一组人道别之前最好先存档一次，接下里就是结局分歧选项。当问到要不要为了明天的准备而回家时，选择“是”就会进入Normal Ending；选择“否”则可以进入真Ending结局，具体步骤如下：选择“否”→前往朱尼斯调查升降机→选择“是”→社群“欲望”等级到达MAX（“祸津伊邪那岐”解禁，可以与真Ending的“伊邪那岐大神”共存）→前往河边与堂岛对话→前往天鹅绒房间，获得“真相宝珠”→与加油站的员工对话，让对话进展下去→前往朱尼斯美食街，可以进入新迷宫“黄泉比良坡”→攻略完毕后进入真Ending。

黄泉比良坡

调查广场的电视可以前往武器店和四六商店进行交易。进入迷宫3F要与中BOSS“新型牛头人”战斗。6F要与中BOSS“睡眠桌”战斗。9F就要迎接最终BOSS的二连战了。推荐在进入9F的时候回来将必要以外的道具卖掉，因为二周目只会继承金钱，因此把装备和道具卖了换钱。技能卡片和人格面具也不要忘记登录。击倒伊邪那美大神后就会迎来真正的结局。

BOSS战 新型牛头人

只会进行物理攻击，只要上个物理反射或是无效就能耗死它了。

BOSS战 伊邪那美

同伴尽量选择3次进化后的，这样弱点属性比较少。BOSS在“专心致志”提升攻击力后的魔法比较伤，还有万能属性的魔法，因此在“专心致志”后最好还是老老实实选择防御。将其HP扣光后，它在4个回合内不会倒下，趁此机会进行下回复以及强化，以应付接下来的连战。

BOSS战 伊邪那美大神

由于BOSS持有雷属性吸收，因此如果换出雷反射的人格面具反而会给它加血，这点需要注意。BOSS是每回合二动，基本都是全体大伤害的技能，因此保险一点一定要每回合进行完全的回复。当BOSS的血下了一半时，会使用“座天使之眼”→“黄泉邀请”的连携，让陷入负面状态的角色即死。不过如果参战人员都是三次进化的人格面具的话，就算即死也会剩1的HP，保证了存活率。HP再降低就会使用“世界末日”，是特大伤害+高确率负面状态的技能，不过一般都是跟在“污秽空气”→“专心致志”的后面，因此保证好防御的话，也不会陷入负面异常状态。“世界末日”→“黄泉邀请”非常恐怖，千万要注意防御。将其HP减至10%以下时，就会使用“数千咒语”来引发剧情，之后主人公会使出“数万箴言”将其击倒。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗	出现阶层	所持道具
76	恋爱	纯情之蝶	325	511	–	无	弱	耐	–	100	弱	–	1F～3F	爱之鳞粉
76	教皇	疯狂双胞胎	385	169	–	弱	耐	–	无	100	无	–	1F～3F	恶意之爪
76	女教皇	愤怒圣典	341	445	弱	无	无	无	无	100	–	–	1F～3F	预言之珠
76	女皇	神圣之母	415	400	–	耐	–	无	弱	100	–	无	1F～3F	银狐毛皮
77	命运	永恒沙漏	337	243	–	–	吸	弱	耐	100	–	无	1F～3F	梅比斯之砂
77	皇帝	帝王虫	420	231	耐	–	–	–	–	100	无	弱	1F～3F	白金甲壳
77	女教皇	初原圣母	1000	523	–	耐	无	吸	反	100	无	弱	2F/3F	理力石
77	力量	寂灭女官	1500	179	吸	–	–	–	–	100	–	–	2F/3F	绯金锦饰结
78	女教皇	情妇之壶	150	218	反	弱	弱	弱	弱	50	反	反	1F～3F	情妇之壶
78	隐士	魅影骑士	325	438	–	弱	耐	耐	耐	100	弱	无	2F/3F	恶魔之布
78	教皇	怨恨之塔	300	475	–	吸	弱	–	吸	100	–	–	3F/4F	真实之冠
79	魔术师	伟大魔术师	550	644	–	–	–	–	–	100	无	弱	1F～4F	生物金属
79	恋爱	博爱邱比特	300	252	–	–	–	–	–	100	–	–	3F～5F	洁白之珠
79	隐士	黄泉巡捕	346	208	–	弱	吸	吸	吸	100	弱	–	4F/5F/8F	谜样眼球
79	女皇	永恒之鹰	200	262	–	耐	耐	耐	耐	100	反	弱	4F/5F	告死之皮
79	正义	断罪之剑	437	149	–	耐	弱	反	–	100	无	弱	4F/5F/8F	圣金之块
80	倒悬者	哀凄百臂巨人	505	298	–	反	–	耐	弱	100	弱	无	4F/5F/8F	劈裂木马
80	命运	进化基因	355	339	弱	吸	吸	吸	吸	100	–	–	5F/6F	不可思议的纤维
80	战车	失控炮台	621	174	耐	–	–	弱	吸	100	–	–	4F/5F/8F	必中炮弹
80	隐士	半月之翁	445	383	耐	弱	反	反	–	100	–	–	5F/6F	生命之数之杖
81	战车	炸裂驱力	385	169	–	耐	耐	弱	无	100	–	–	5F/6F/8F	白金巨大齿车
81	战车	雷鸟战车	1111	120	–	–	–	–	–	100	–	–	5F/6F/8F	未知炮身
81	恋爱	禁欲之蛇	441	259	–	弱	耐	吸	耐	100	无	弱	6F/7F	禁断之鳞
81	倒悬者	叛逆独眼巨人	525	428	无	耐	弱	耐	耐	150	弱	无	6F～8F	鲜血染红之刺
81	皇帝	灿烂之王	346	256	耐	–	–	弱	–	100	无	无	6F/7F	白银线
82	力量	黄金狮	412	194	–	吸	弱	–	耐	100	反	–	3F～8F	无慈悲的饰结
82	倒悬者	出家殉道者	307	300	耐	耐	吸	无	弱	50	–	–	5F～8F	无敌不织布
82	倒悬者	新型牛头人	5100	379	耐	弱	–	–	–	1000	–	–	3F/4F/7F/8F	暴虐之皮
82	命运	天谴骰子	777	77	–	–	–	–	–	500	–	–	3F～8F	天谴之真钢
82	正义	无之巨人	455	133	–	无	无	无	弱	100	无	无	5F～8F	碎魂之钢
83	正义	冷酷巨兵	100	130	耐	耐	耐	弱	耐	15	无	无	5F～8F	辉石纤维
78	魔术师	新型牛头人	4240	100	–	–	–	–	–	–	无	无	3F	–
82	魔术师	睡眠桌	2000	2000	–	–	–	–	–	–	无	无	6F	–
90	–	伊邪那美	3500	–	–	–	–	–	–	–	无	无	9F	–
90	–	伊邪那美大神	8000	–	–	–	–	吸	–	–	无	无	9F	–

全社群MAX选项指南

由于一周目要做的事情太多（增加人格参数、读书什么的），而且游戏中的部分奖杯也限定二周目以后才能获得，因此不妨把这个目标（或者说是奖杯）推迟到相对轻松的二周目再来达成。为此在一周目时最好将人格参数全部提升到MAX，这样在二周目的社群事件中就不存在由于人格参数不够而不能选择的选项了。

在提升人物感情的时候有一个要点，就是一定要带上该人物对应的人格面具再去与其对话，这样所增加的感情都会提升1.5倍。二周目游戏时玩家一开始就可以携带12个人格面具，建议一周目的时候将大部分种类的人格面具都至少各自登录一个在全书中，这样二周目时就可以直接购买了。其中愚者、女皇、隐士、星星、审判和世界都是以交流以外的方法提升，这几个人格面具可以不带在身上。推荐前期先集中完成一些角色的社群，这样可以省去不断替换携带人格面具的过程，同时节约了金钱和时间。但是在提升力量的社群度时要注意，该社群度的提升有可能影响到读书的奖杯，最好是在一周目的时候先完成读书奖杯，如此一来二周目就能更加自由了。

在达成全社群度MAX时，时间的把握是比较关键的。首先是善用雨天：雨天大部分角色的社群都不会出现，惟独隐士不受影响，因此即使完成了隐士的任务，也应该留到雨天再去提交最后一步，这样才不会浪费时间。另外比如钓鱼、摩托车开拓区域等行动都可以在雨天进行，不妨事先存下来，从时间上来考虑是绝对充足的。其次要注意的是晚上：晚上在神社可以抽签，能够直接提升目标角色的感情，一定要大量运用。

※表格中的提升感情均按照携带相应人格面具为准。

花村阳介（魔术师）

出现条件：4/16剧情获得

活动情况：白天——教学大楼 2F走廊（一四六日）；夜晚——小西酒店前（二五）；休日——朱尼斯

推荐选项

社群等级	选项	提升感情
1	很辛苦呢	3
2	这么一说，毛……	3
	随意	–
3	真了不起	3
	说得好！	3
4	当然	3
	快有了	3
5	小事一椿	3
	你真成熟	3
6	随意	–
	你很难过吧	3
7	随意	–
	随意	–
	随意	–
8	打起精神	3
	没错	3

天城雪子（女教皇）

出现条件：5/17剧情获得

活动情况：白天——教学大楼 1F走廊（一二三四）；夜晚——商店街南部（五日）；休日——商店街南部

推荐选项

社群等级	选项	提升感情
1	老师？	3
	不错	3
2	出来跑腿？	3
	加油	3
	当然OK！	3
3	我开动了！	3
	下次还有机会	3
	我很高兴	3
4	你想要做什么？	3
	随意	–
	随意	–
5	技术进步了吗？	3
	只有努力一途	3
	因为他们很重视雪子吧	3
6	随意	–
	没有误会	3
7	随意	–
	很帅	3
8	为雪子许愿	3
	因为我喜欢雪子（成为恋人关系）	–

玛格丽特（女皇）

女皇的社群是靠完成玛格丽特给出的合体要求来提升的，没有特别的时间和条件限制，只是人格面具的合体等级会限制住玩家的效率。特定人格面具可以按照下表的方法一步一步合成，也可以直接从全书中召唤出来然后给其装上该当技能卡片。完成合体要求的人格面具推荐登录在全书中，这样在下周目游戏时就可以直接召唤出来完成要求了。

出现条件：5/19以后，知识等级在3以上，前往天鹅绒房间

活动情况：天鹅绒房间

推荐选项

社群等级	必要人格面具	必要技能	合体方法	限定等级
1	隐士“一本踏鞴”	斯库卡加	节制“西尔芙”（初期持有）×正义“大天使” 正义“天使”（Lv6：斯库卡加）×女教皇“妙音天女” 死神“食尸鬼”（Lv10：斯库卡加）×愚者“背负怪” 力量“女武神”×恶魔“莉莉姆”（Lv13：斯库卡加） 节制“飞天”×正义“天使”（Lv6：斯库卡加）×隐士“佛钮司”	Lv17
2	死神“斗牛士”	玛翰玛	教皇“安祖”（Lv19：玛翰玛）×倒悬者“比列” 教皇“思兼神”×月亮“安德拉斯”×正义“能天使”（初期持有） 教皇“思兼神”×月亮“安德拉斯”×正义“权天使”（Lv21：玛翰玛）	Lv24
3	太阳“圣虎”	横冲直撞	节制“獬豸”（Lv19：横冲直撞）×力量“奇魂” 死神“斗牛士”（Lv27：横冲直撞）×隐士“一本踏鞴”（Lv21：横冲直撞） 皇帝“奥伯隆”×节制“獬豸”（Lv19：横冲直撞）×太阳“凤凰” 节制“獬豸”（Lv19：横冲直撞）×隐士“一本踏鞴”（Lv23：横冲直撞）×女皇“母夜叉” 战车“埃力格”×愚者“恶灵军团”（Lv23：横冲直撞）×太阳“凤凰” 愚者“恶灵军团”（Lv23：横冲直撞）×力量“罗刹”×女皇“蒂妲妮亚” 愚者“恶灵军团”（Lv23：横冲直撞）×力量“罗刹”×月亮“野槌”	Lv31
4	星星“猫将军”	布芙拉	十字合体 （1）皇帝“霜精之王”（初期持有）×魔术师“花魄”=力量“奇魂” 以（1）作成的“奇魂”为素材 （2）战车“荒魂”×力量“奇魂”×女教皇“幸魂”×节制“和魂”	Lv32
5	愚者“邪恶霜精”	敏捷诀窍	星形合体 （1）教皇“安祖”（Lv20：敏捷诀窍）×节制“飞天”=魔术师“杰克霜精”（敏捷诀窍） 以（1）作成的“杰克霜精”为素材 （2）魔术师“杰克灯笼”×魔术师“杰克霜精”×皇帝“霜精之王”×魔术师“皮克希”×死神“食尸鬼”	Lv38
6	太阳“八咫乌”	米吉多	（1）塔“饕餮”（初期持有）×太阳“犬妖”=战车“阿瑞斯” 以（1）作成的“阿瑞斯”为素材 （2）战车“阿瑞斯”×愚者“邪恶霜精”	Lv40
7	倒悬者“八房”	梅迪拉玛	星形合体 皇帝“图特”（Lv47：梅迪拉玛）×倒悬者“欧特鲁斯”×倒悬者“真神”×太阳“那罗辛哈”×隐士“天蛾人” 或者以下面的方法为太阳“那罗辛哈”追加梅迪拉玛 月亮“爱罗尼”（初期持有）×战车“特里格拉夫”=太阳“那罗辛哈”	Lv49
8	星星“象头神”	提特拉康	愚者“单卡拉比”（初期持有）×塔“库夫林”	Lv50
9	审判“吹号者”	专心致志	六芒星合体 死神“斗牛士”×死神“白骑士”×教皇“大僧正”×皇帝“人面蝎”×倒悬者“檮杌”×塔“饕餮”（Lv38：专心致志）	Lv67

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

巽完二（皇帝）

出现条件： 6/9之后与教学大楼2F走廊的女学生对话，听到恐吓勒索的话题，然后前往实习大楼1F走廊与完二对话。

活动情况： 白天——实习大楼 1F走廊（三四六日）；夜晚——巽家门前（一四）；休日——巽家门前

推荐选项

社群等级	选项	提升感情
1	只要完二改变就好了	3
2	随意	–
	随意	–
	随意	–
3	听得一清二楚	3
	我们一起去	3
	你要送他新的?	3
4	随意	–
	的确是很了不起的技术	3
5	随意	–
6	也教教我吧（该选项11/3～1/20不出现）	3
	随意	–
7	完二什么事也没做	3
	随意	–
	相信他吧!	3
8	怎么样?	3
	太好了呢	3

堂岛辽太郎（教皇）

出现条件： 5/6之后晚上与堂岛对话。

活动情况： 夜晚——自家客厅（不定期）

推荐选项

社群等级	选项	提升感情	触发条件
1	打工	3	表达力2以上
	我想听堂岛的事	3	
	那有点勉强	3	
2	随意	–	
	太不负责任了	3	
3	加牛奶	3	
	那怎么好意思	3	
4	要帮忙吗?	3	表达力3以上
	还好吧?	3	
5	那到外面去说	3	表达力4以上
	随意	–	
6	是比菜菜子还重要的事吗?	2	
7	要帮你泡咖啡吗?	3	
	因为珍惜菜菜子	3	
8	我很高兴	3	
	很痛苦?	3	

久慈川理世（恋爱）

出现条件： 7/23剧情获得。

活动情况： 白天——教学大楼 1F走廊（五六日）；夜晚——豆腐店前（一四）；休日——豆腐店前

推荐选项

社群等级	选项	提升感情
1	买回去吃呢?	3
2	今天要找什么衣服?	3
3	拉起她的手逃跑	3
	配合她的话	3
	我不介意	3
4	常常会	3
	不知道	3
5	随意	–
	随意	–
	后悔了吗?	3
	如果理世是认真的话就好	3
6	随意	–
	很开心	3
	大笑	3（需要“勇气”5）
7	随意	–
	紧紧抱住她（成为恋人关系）	–
8	因为“小理世”也是理世	3

里中千枝（战车）

出现条件： 4/18剧情获得。

活动情况： 白天——学校顶楼（一二四六）；夜晚——爱家前（三日）；休日——武器店前

推荐选项

社群等级	选项	提升感情
1	的确	3
	可以啊	3
2	很可爱啊	3
3	别瞧不起人	3
	握住千枝的手	3
4	一脸幸福的样子	3
	我会多注意	3
5	没错	3
	那当然	3
6	随意	–
	不麻烦	3
7	光是这么想就进步了	3
8	随意	–
	你确实保护了那孩子	3
	跟我交往吧（成为恋人关系）	–

堂岛菜菜子（正义）

出现条件： 5/3剧情获得。

活动情况： 夜晚——自家客厅（不定期）

推荐选项

社群等级	选项	提升感情	触发条件
1	有问题尽管问吧?	3	–
	不是	–	
	我有菜菜子	3	
2	一起去买吧	3	
	菜菜子没有错	3	
3	还有其他问题吗?	3	
	去一个叫天堂的地方	3	
	不知道	2	
	他是为了要保护菜菜子	2	
4	最喜欢的人	3	
	你爸爸那样说吗?	3	
	听菜菜子说话	3	
5	坚定地保证	2	表达力5以上
	一起拜托他	3	
6	去找她吧	教皇3	
	随意	–	
	回家吧	3	
	随意	–	
7	一起找吧	3	
	因为菜菜子很寂寞	3	
8	爸爸也最喜欢菜菜子了	3	
	没有不在	3	
	玩些什么游戏	3	

狐狸（隐士）

隐士的社群是靠完成任务来提升的，不用顾虑到携带人格面具的问题。由于下雨天也可以找到狐狸，因此最好所有的任务都在下雨天来交，这样才不会影响到其他社群的进行。最后一个任务完成后，交任务时不会让社群达到MAX，必须在表达力达到5的情况下，再去找它一次。

出现条件： 5/5剧情获得。

活动情况： 夜晚以外——神社

推荐选项

社群等级	任务	完成方法	备注
1	07.希望能和喜欢的人顺利发展	1.与教学大楼1F走廊鞋柜前的女生对话 2.一天之后，与教学大楼2F走廊的同一个女生对话，选择“看了” 3.一天之后，与教学大楼2F走廊的同一个女生对话，去神社向狐狸报告完成任务	5/6之后才可以接受任务
2	08.希望能变得讨厌吃零食	与商店街南部的女性对话，然后将“肉口香糖”交给她，去神社向狐狸报告完成任务	接受任务的情况下，到学校顶楼与千枝对话即可获得“肉口香糖”。晚上与千枝交流，或是在迷宫中与千枝对话也都可以获得
3	09.找寻狗	1.调查河边的狗 2.一天之后，在商店街北部找到同一条狗，选择“温柔的跟它说话” 3.一天之后，在河堤找到同一条狗，选择两次“温柔的跟它说话” 4.喂它牛排串、特制炸肉饼或牛排炸肉饼任意一个，去神社向狐狸报告完成任务	–
4	10.想要朋友	1.与河堤的小孩子对话，给他“时价购物网贴纸” 2.一天之后，再次和小孩子对话，晚上与菜菜子对话获得“化痰超人贴纸” 3.一天之后，再次和小孩子对话，给他“化痰超人贴纸” 4.一天之后，再次和小孩子对话，去神社向狐狸报告完成任务	购买过电视购物就能获得“时价购物网贴纸” 11/4之后调查冰箱也能获得“化痰超人贴纸”
5	11.想找回生存价值	1.与商店街北部的男性对话，获得“未完成的组合模型” 2.在自己房间的桌子上进行3次模型拼装 3.拼装完成一天之后，与男性对话，去神社向狐狸报告完成任务	–
6	12.想变得能言善道	1.包容力在3以上时，到学校顶楼与女生对话 2.一天之后，在表达力3以上的情况下，再次与该女生对话，选择“你好像想要改掉不擅表达的毛病”和“教她说话的方式” 3.一天之后，在勇气3以上的情况下，再次与该女生对话，选择“有时也需鼓起勇气道歉”，去神社向狐狸报告完成任务	–

社群等级	任务	完成方法	备注
7	13.想习惯猫	1.与河堤的男性对话选择“猫？” 2.调查堂岛宅门前的猫，再次调查后选择“带他来”（任务20完成后才会出现） 3.一日之后，在持有“红金”的情况下与河堤的该男性对话，选择“让他看” 4.一日之后，再次与该男性对话，去神社向狐狸报告完成任务	红金用晚上在紫路宫用虫换取的“面包屑”可以轻易钓到
8	14.找寻掉了的钱	与河堤左侧垃圾桶旁边的女性对话，然后调查河边看板附近获得“脏污的圆形钱包”，再次与该女性对话，然后前往商店街北部，调查神社附近的草丛获得“脏污的四方形钱包”，再次与该女性对话，去神社向狐狸报告完成任务	–
9	15.想目睹七里海岸的大王鱼	1.在持有海钓竿的情况下与河边的老爷爷对话，选择“交给我” 2.前往七里海岸钓起“海大王鱼”，然后与老爷爷对话，去神社向狐狸报告完成任务	8/22的电视购物中可以买到钓“海大王鱼”用的鱼饵“源氏独角仙”，一定要买下来

白钟直斗（命运）

出现条件：10/21之后，在“知识”等级5的情况下，与商店街北部黑服男性对话，选择“认识”获得“白纸卡”，一日之后在“勇气”等级5的情况下，在教学大楼1F走廊与直斗对话，选择“把拿到的卡片交给她”。

活动情况：白天——教学大楼 1F走廊（不定期）；夜晚——书店前（三六）；休日——河堤

推荐选项

社群等级	选项	提升感情
1	无聊	3
	随意	–
	可能跟卡片有关	3
2	一定是决斗信	3
	随意	–
3	又是那个“卡片”吗?	3
	随意	–
	一起追查怪盗X吧	3
4	烧看看	3
	指的是邮筒	3
	总之，幸好拿回来了	3
	一起解谜吧	3
5	因为看起来很没用	3
	旁边和左边的下面很可疑	3
	我很高兴直斗是女孩子（进入恋人路线）	–
6	去掉“红色”？	3
	别害怕	3
7	有点寂寞	3
	保护直斗	–
	因为我喜欢你（成为恋人关系）	–
8	高的地方	3
	丢东西?	3

一条&长濑（力量）

运动部中加入篮球社是与一条的剧情，加入足球社则是与长濑的剧情。开启力量的社群关系到几本书的获得，但是如果加入篮球社的话，在5/29和7/15这两天，如果社群等级在4～6，那么将不会接到邀请电话，会错过两本书，对于完成全读书奖杯来说是个障碍。因此对于不想参照攻略的玩家来说，强烈推荐加入比较自由的足球社。由于全社群攻略中以加入篮球社为准，因此在此只刊登篮球社部分。

出现条件：4/19之后加入运动部。

活动情况：白天——教学大楼 2F走廊（二四六，考试前一周除外）；夜晚——家常菜大学前（一）

推荐选项（一条）

社群等级	选项	提升感情
1	爱家	3
	好羡慕	2
	想吃	2
2	如果是我做得到的事……	3
	只是运动罢了	2
	包在我身上	3
3	无法想象	2
	太好了	3
4	发生什么事了?	2
	好好休息吧	2
5	随意	–
	的确没错	3
	意外的老谋深算	3
6	随意	–
	随意	–
	随意	–
7	去接他吧	3
	没事吧?	3
	随意	–
8	不要自己做出结论	3
	最近才写的?	3
	随意	–

小西尚纪（倒悬者）

出现条件：6/9之后，在教学大楼1F走廊与尚纪对话3次，每天1次，第3次开启。

活动情况：白天——小西酒店前（一二三四）；夜晚——神社前（六）

推荐选项

社群等级	选项	提升感情
1	腻了?	3
	不知道	3
2	聊自己的失败经验	3
	去骂她们	3
3	反驳阿姨	3
	不是尚纪的错	3
4	很好的想法	3
	随意	–
5	随意	–
	不要撒娇	3
6	不用在意	3
	只能先行动	3
7	随意	–
	对你放心不下	3
8	你很不擅表达	3
	随意	–
	尽情哭个够吧	3

黑田久乃（死神）

出现条件：恶魔社群等级达到4的事件中相遇，然后星期日到河边与她对话。

活动情况：白天——河边（日）

推荐选项

1	随意	3	–
	随意	–	
2	随意	3	
	好羡慕	3	
	随意	3	
3	随意	2	
	随意	–	
	随意	–	
4	随意	3	
	聊女生的事	3	
	随意	–	
5	随意	3	
	信真不方便	2	
6	随意	–	前往武器店与店主对话获得信件
	随意	–	
	随意	–	
7	随意	3	前往武器店与店主对话获得信件
8	随意	3	
	随意	3	

南绘里（节制）

出现条件：4/23以后，学童保育打工两次。

活动情况：白天——商店街车站（一五六）

推荐选项

社群等级	选项	提升感情
1	不擅长应付小孩	3
	随意	–
2	不清楚	2
	随意	–
3	随意	–
	的确……	3
	你放弃吧	2
	随意	–
4	随意	–
	随意	–
5	随意	–
	随意	–
	随意	–
	新生翔羽侠	3
6	随意	–
	随意	–
	彼此彼此	3
	没那回事	3
7	随意	–
	随意	–
8	随意	3
	随意	–
	随意	3
	随意	3

上原小夜子（恶魔）

出现条件：5/25以后，医院打工两次。

活动情况：晚上——商店街车站（三四五）

推荐选项

社群等级	选项	提升感情
1	没兴趣	2
2	为了钱	3
	有	2
	别这样	3
3	随意	–
	随意	–
	不忍心待在这里	2

社群等级	选项	提升感情
3	随意	–
4	好像漫画情节	2
	随意	–
	鼓励她	3
5	随意	–
	随意	–
	随意	–
6	加油哦	3
7	–	–
8	随意	–
	随意	–
	随意	–
	随意	–

中岛秀（塔）

出现条件：5/25以后，家庭教师打工。

活动情况：晚上——商店街车站（二四六）

推荐选项

社群等级	选项	提升感情
1	随意	–
	反过来对秀说明	2
	当然是继续	2
2	很无聊	3
	的确是乡下	3
3	都是这样的	2
	别撒娇了！	3
4	没有	2
	好，包在我身上	3
	没关系	2
5	随意	–
	随意	–
	不是那样的	3
6	随意	–
	喜欢的女生类型是……	3
7	就在这里	3
	随意	–
	鼓励他	3
8	随意	–
	随意	–
	随意	–
	随意	–
	温柔讲道理	毅力+3

海老原爱（月亮）

出现条件：力量社群等级达到4的事件中登场，然后在勇气3的前提下到教学大楼1F鞋柜前与她对话。

活动情况：白天——教学大楼1F走廊（三四五）；晚上——商店街南部紫路宫前（二）

推荐选项

社群等级	选项	提升感情	备注
1	下次再来买吧	2	–
	你自己去	3	
	随意	–	
2	陪我买东西	3	
	也不尽然	3	
	你很重视外表?	–	
3	制止他们	社群“力量”3	

社群等级	选项	提升感情	备注
3	那走吧	3	–
4	什么事?	3	
	要有自信	3	
	我知道了	–	
5	随意	–	
	随意	–	
	……	–	真正恋人路线
	你现在应该好好想一想	–	
6	没关系	3	
	因为是朋友	3	
7	很常见	3	
8	随意	–	
	谢谢	3	
9	接受（成为恋人关系）	–	

小泽&松永（太阳）

加入演剧社是与小泽的剧情，加入管乐社是与松永的剧情。由于全社群攻略中以加入管乐社为准，因此在此只刊登管乐社部分。

出现条件：4/25之后加入文化部。

活动情况：白天——教学大楼 2F走廊（一二四，考试前一周除外）；夜晚——商店街南部车站前（五）

推荐选项（松永）

社群等级	选项	提升感情
1	要靠努力	2
	在旁边看	2
2	偷懒一次吧?	3
	随意	–
	想法很正面	3
3	你就放弃吧?	3
	一起练习吧?	3
	毅力不足	3
4	随意	–
	没问题，你可以的！	3
5	–	–
6	推荐绫音	表达力+
	紧紧抱住她	3
7	主动告白（成为恋人关系）	3
8	要来我家吗?	3

足立透（小丑/欲望）

足立的社群在11月1日之前如果不能加到6，之后则无法进行下去，应该趁早将其搞定。等级到6之后，根据玩家的结局路线选择会出现不同的变化，真Ending与共犯Ending会随着剧情发展而加满，其余结局则不行。

出现条件：5/13以后在朱尼斯与足立对话，选择“陪足立聊天”。

活动情况：白天、休日——朱尼斯（不定期）；晚上——加油站前（不定期）

推荐选项

社群等级	选项	提升感情
1	随意	–
	随意	–
	那真的很烦	3
2	要不要真的来吃?	2
	我很会做菜	3
	随意	–
	随意	–
3	没说过	2
	吓我一跳	3
4	的确	3
	随意	–
	随意	–
5	随意	–
	随意	–
	确实没错	3

玛丽（永劫）

玛丽的社群在12月23日之前如果不能加到MAX，则该社群会消失。当她在天鹅绒房间外等候时，如果玩家先进入房间，她也会跟着进入，此时要选择“观察房客的状态”→“听玛丽的请求”才能进行社群交流。

出现条件：4/18进入天鹅绒房间两次。

活动情况：白天——天鹅绒房间前（不定期）

推荐选项

社群等级	选项	提升感情
1	随意	–
	随意	–
	随意	–
	随意	–
	随意	–
2	有很多可以玩的地方	3
	随意	–
	随意	–
	随意	–
	随意	–
	随意	–
	快点走吧	3
3	很有趣哦	3
	随意	–
	随意	–
	随意	–
4	随意	–
	随意	–
	随意	–
	随意	–
5	随意	–
	随意	3
	随意	–
	随意	–
	随意	–
	随意	–
6	随意	–
	随意	3
	随意	–
	随意	–
	随意	–
	随意	–
	随意	–
	随意	–
7	随意	–
	随意	–
8	随意	–
	我会帮忙的	3
	因为我喜欢你	–
	紧紧抱住她（成为恋人关系）	–

白金奖杯说明

由于部分奖杯限定二周目以后才能获取，因此玩家不妨在一周目时轻松一下，只瞄准部分奖杯，然后善用二周目之后的难度调节功能来让其余奖杯实现得更轻松。一周目强烈推荐至少要完成“书痴”这个全读书的奖杯，因为读书会耗去大量的时间，对于收集全社群的计划来说是个不小的阻碍。人格参数也要尽量提升到最大，这样在进行社群时就没有无法选择的选项，一些特定社群（正义、教皇等）的触发时机也能提早。然后为了在二周目合成伊邪那岐大神，一周目一定要走真Ending路线。

奖杯总数	50	铜杯	40	银杯	6	金杯	3	白金	1

白金难度	8/10
白金所需时间	约140小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

黄金制霸（白金）
取得条件： 取得所有奖杯

王子殿下现身（铜杯）
取得条件： 平安救出天城雪子

顶天立地的男子汉（铜杯）
取得条件： 平安救出巽完二

脱衣秀落幕（铜杯）
取得条件： 平安救出久慈川理世

冒险结束（铜杯）
取得条件： 逮捕久保美津雄

紧急封闭研究室（铜杯）
取得条件： 平安救出白钟直斗

天使们凯旋归来（铜杯）
取得条件： 平安救出堂岛菜菜子

于是雾散了（铜杯）
取得条件： 逮捕足立透

欢迎回来（银杯）
取得条件： 平安救出玛丽

奖杯说明： 强烈建议在一周目完成的奖杯。12月23日前将社群“永劫”等级提升到MAX，1月2日前往天鹅绒房间就会触发“空洞之森”的隐藏迷宫。完成迷宫后获得。

亲手掌握真相（金杯）
取得条件： 打倒伊邪那美

奖杯说明： 强烈建议在一周目完成的奖杯。通关真Ending就能获得。真Ending的进入方法为：12月3日晚上在生田目的病房里会出现选项，依次选择“等一下”→“还有些事情尚未理清”→“生田目真正的想法”→“总觉得有什么不对劲”→“我们一定有什么误会”→“冷静点！”。然后在12月5日选择“向伙伴提起足立的名字”。3月20日与所有人道别后，当问到要不要为了明天的准备而回家时，选择“否”→前往朱尼斯调查升降机→选择“是”→前往河边与堂岛对话→前往天鹅绒房间，获得“真相宝珠”→与加油站的员工对话，让对话进展下去→前往朱尼斯美食街，进入新迷宫“黄泉比良坡”→攻略完毕后进入真Ending。

合体高手（铜杯）
取得条件： 进行过50次人格面具合体

特殊合体大师（铜杯）
取得条件： 进行过4身以上的人格面具合体

鹰钩鼻也有失误之时（铜杯）
取得条件： 发生合体事故

购买人格面具（铜杯）
取得条件： 从人格面具全书中购买人格面具

拜托玛丽（铜杯）
取得条件： 登录技能卡片

卡片收集家（铜杯）
取得条件： 登录100张技能卡片

随机应变（铜杯）
取得条件： 在1场战斗中更换5次人格面具

热情的理世迷（铜杯）
取得条件： 听过250种理世的后援导航

奖杯说明： 可以说是本作最难达成的奖杯。理世的后援导航是指战斗中和迷宫中出现在屏幕上方有头像和台词的后援导航。

为了达成这个奖杯，首先要疯狂地侦查敌人。敌人的七种属性弱点和无效各有两种后援导航，再加上敌人与我方的等级差分为强、正常和弱三种强度，一共有7×4×3=84种不同的台词。战斗中不断用L键侦查→取消可以刷出理世的后援导航，遇到符合的情况一定要刷出来再罢手。二周目游戏时，建议在理世加入前把经验值改成低，压下队伍的等级，这样就比较容易刷出强敌的后援导航。

当理世的社群等级到达2之后，就会习得技能“相容调查”，有了这个技能后进入战斗一般都会报道敌人的属性，正常遇敌的后援导航会比较难以听到，所以要先把这个后援导航刷出来。正常遇敌的后援导航分为正面进入战斗、背后奇袭以及被奇袭。

将敌人打成倒地，击破敌人，同时倒地和同时击破N体都有7人份的后援导航，一定要确实地拿到。部分BOSS战时也有特殊后援导航，例如天国乐土的国之狭雾战，BOSS在改变场上属性时会有4种对应4属性的后援导航，操控同伴时也有相应的后援导航；祸津稻羽市的足立战与二周目天国乐土的玛格丽特战也有特殊后援导航；真Ending的最终BOSS战，对“数千咒语”也有特殊台词。

最后就是状态异常、能力低下的7人份后援导航。共有毒、魔封、混乱、老化、激昂、衰弱、恐怖、恐怖逃走、倒地、昏厥、大伤害、濒死、战斗不能、攻击、防御、速度低下共17种类型。毒状态在秘密组织改造研究室找B6F的“爱欲之蛇”，老化找天国乐土1F的“倒流沙漏”，恐怖找天国乐土2F的“黑暗之鹰”，虚弱找黄泉比良坡1F的“永恒沙漏”，魔封找黄泉比良坡2F的“魅影骑士”，混乱和激昂可以靠小熊最终进化后的新招来随机抽取（不过如果其他的都回收到了，这两个缺了也够）。以上异常状态推荐带上相应的人格面具使用“污秽空气”技能来提升全场的异常状态附着率，然后用道具投掷敌人的耐性属性，因为防御后就不会中异常状态了。倒地、昏厥、大伤害、濒死、战斗不能这些伤害系的，换上最弱的防具去黄泉比良坡就能依次刷出来。攻击、防御、速度低下去刷秘密组织改造研究室B5F/B6F的“精神骰子”。由于工作量巨大，建议玩家自己做个表来进行记录。

强悍攻击者（铜杯）
取得条件： 一次攻击造成999以上的伤害

优秀司令塔
铜杯

取得条件： 进行过50次总攻击

战斗能手
铜杯

取得条件： 击中弱点达100次

神之手气
铜杯

取得条件： 达成50次ALL GET BONUS

掌握欲望的手
铜杯

取得条件： 打倒黄金之手

奖杯说明： 这一类敌人的共通弱点是万能抗性极低，并且前期的几个对物理攻击也没有耐性，趁早拿到比较好。

力量展示者
金杯

取得条件： 打倒玛格丽特

奖杯说明： 必须二周目以后才能挑战。如果没有特殊原因的话，建议调整难度选项，将造成伤害改为“多”，受到伤害改为“小”，可以让攻略过程简单不少。

玛格丽特的实力远远凌驾于最终BOSS和猎杀者之上，没有70级最好不要去惹。想要挑战她，首先要在通过“空洞之森”之前，将社群“女皇”等级加满，获得她的社群等级MAX羁绊道具“白蝶贝胸针”（因此如果是继承一周目的羁绊道具，理论上二周目不用加满她的社群度也能挑战）；其次要在通过“空洞之森”之前，将到“天国乐土”为止所有迷宫第二次进入出现的BOSS击倒。在真Ending路线中，于天鹅绒房间获得“真相宝珠”之后，再次从商店街南部进入天鹅绒房间，就能从玛格丽特那里获得“蓝色的招待状”。之后再次前往“天国乐土”的顶层，就能与她一战了。

玛格丽特每回合必定行动两次。一开始会使用通常攻击，HP在80%以下时则会开始以火焰→冰冻→电击→疾风的顺序使用四属性最高等级的魔法（我方成员有属性弱点时，则会优先对其使用单体最高等级属性攻击，命中造成倒地后再继续全体攻击），最后来一次“专心致志”→“米吉多拉翁”的万能攻击。由于在攻击时会进行人格面具的切换，因此她的耐性也会随之进行切换。如果理世的感情不够高，无法调查她的属性，就记住她之前最后一次使用的魔法是什么属性，尽量避免用该属性去攻击。HP第一次降到到50%以下时，她会使用“拂晓明星”（全体特大万能）→“迪亚拉翰”（HP全回复），然后重复之前的举动。当HP第二次降到到50%以下时，她会开始使用“蓄力”→“八艘跳跃”的连携，威胁极大。注意她每50次行动（每回合2次）会使用一次无法回避的“米吉多拉翁”，必定伤害9999，没有底力的同伴必死无疑，因此最好在之前将其击倒。

作为参考的攻略方法，首先主人公一定要合出输出能力最高的“义经”（星形合体），它的最强技能“八艘跳跃”是游戏中最强的物理输出方式，想要快速解决战斗必须要靠它。成员强力推荐阳介和直斗，再加一个能够有一定辅助能力的同伴（小编选择的是能够降防的小熊）。之前好好打造一番，将义经的四属性耐性都加上，这样保证在玛格丽特四属性攻击循环时能够有生存能力。阳介的最终进化技能“青春之风”一定要时常加上，给我方增加命中、回避的同时也顺带起到回复作用。直斗推荐佩戴之前击倒天国乐土的BOSS“迷惘之翁”后获得的SP消耗减半的饰品，负责用最终进化技能“正义之盾”来完全防止“专心致志”→“米吉多拉翁”以及“蓄力”→“八艘跳跃”的伤害，剩下一个同伴就主要负责给直斗回复SP，以及打打杂。主人公装备义经，一直重复“蓄力”→“八艘跳跃”进行输出就行了。玛格丽特虽然攻防都很高，但她最大的问题就是不会消除升降能力的状态，在“青春之风”和“正义之盾”的支持下，除最高难度外，她的命中率都非常可怜。50次行动一次无法回避的“米吉多拉翁”虽然有秒杀的能力，但全员都有底力的话，再加上理世的防御和救人，以及自动复活的“人造人”，基本上打起来没有什么难度。

注意此战千万不要装备最强首饰“全能真球”，否则玛格丽特每次行动必定使用伤害9999的“米吉多拉翁”。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗
85	–	玛格丽特	15000	–	–	–	–	–	–	100	无	无

猎杀者猎人
银杯

取得条件： 打倒猎杀者

奖杯说明： 在迷宫中每开到19个宝箱时，会听到铁链与深沉的喘息声，此时在不遇敌的情况下打开宝箱，就有可能出现“有种非常可怕的气息”的提示，如果坚持打开宝箱就会进入猎杀者战。想要刷猎杀者的话，建议在听到铁链声后退出迷宫存档，然后再进来开宝箱，不是猎杀者就读取存档。这是游戏中的最强杂兵，比后期一些BOSS还要强得多，没有70级左右别去惹。该BOSS每回合会行动两次，开场必定会给自己加“专心致志”提升攻击力，然后使用各种大技来攻击我方，从物理、四属性到万能、光暗应有尽有，如果我方有四属性耐性，还有可能被“消除防御”技能打消，可以说是非常难缠。如果不是二周目继承了人格面具再去挑战的话，建议以物理攻击为主，完二的蓄力攻击能够带来不错的输出。直斗也是必备，建议在出了最终形态，习得“正义之盾”后再去，能够完美防御一次全员攻击，会让整个攻略难度降低不少。主人公最好带有人格面具“义经”，最终技能“八艘跳跃”是能瞬间大量输出的强力招式。保险起见最好也有能够全员全回复的人格面具在。

给队伍中任意一人加上“玛卡拉康”后，猎杀者就会一直使用“米吉多拉翁”，全员HP在500以上的话就能承受住两次，如此一来会打得稍微轻松一些。

将其击倒之后能够获得一件成员的最强武器。当队伍中全部成员都获得后最强武器后，再次击倒它就会出最强防具“神衣”。当队伍中全部成员都获得后最强防具后，再次击倒它就会出最强首饰“全能真球”，效果是万能属性以外的攻击全部无效。但是最强装备不会在通关后即成，因此不妨在二周目再进行挑战。

LV	Arcana	名称	HP	SP	物	火	冰	雷	风	万能	光	暗
85	死神	猎杀者	5000	12000	–	–	–	–	–	100	无	无

美食发掘家
铜杯

取得条件： 吃完爱家的特别套餐

奖杯说明： 人格参数全部最大，在下雨天进入爱家进餐。

书痴
铜杯

取得条件： 读遍所有的书

奖杯说明： 书本的总量为32本，除了定期在商店街的书店购买外，在经常站在书店门口的男性那里接任务也能获得新的书。注意有三本书是运动部的社群“力量”事件中获得，但如果加入的篮球社，则有可能错过。没有特别原因的话，建议还是加入足球社。

《魔女侦探小可爱》：5/29在社群“力量”的休日事件中，选择“收下”获得。（完二救出之后，且加入篮球社的话，社群等级必须是5~6以外。）

《数字是什么？》：7/15有电话邀请，在7/17的社群“力量”休日事件中，选择“没办法”获得（篮球社的社群等级必须是5~6以外）。

《THE 茶道》：8/10有电话邀请，社群“力量”休日事件中，选择“收下”获得。

《THE 神道》：8/21的夏日祭典事件中获得。

《THE 面道》：前往爱家进食8次获得。

《THE 柔道》：5/23以后与书店前的男性对话接受任务18“和书做交换”，给他一个“白桃果实”。

《THE 外道》：完成任务18之后，6/3以后前往书店前与男性对话，接受任务20“希望喂猫吃猫食”，在不下雨的日子到河堤给猫喂一条鱼即可完成。

《害虫图鉴》：完成任务20之后，7/3以后前往书店前与男性对话接受任务34“想要硬鞋”，前往大浴场1F/2F/5F~8F，击倒“舞蹈之手”获得“厚重皮革”×5个，然后卖到武器店，就能购买“硬鞋”，交给男性完成任务。

《最爱脑筋急转弯》：完成任务34之后，8/9以后前往书店前与男性对话接受任务40“想要时髦的盘子”，前往特别剧场丸久座，击倒9F以后出现的“雷风天秤”获得“时尚托盘”×3。

《伟大的存在》：完成任务40之后，9/26以后前往书店前与男性对话接受任务45“你记得书的内容吗”，依次选择“招式的威力”、“用插画的方式介绍外道的规矩”、“1种2页”和“我”。

今天动了！
铜杯

取得条件： 从转蛋机购买道具

奖杯说明： 商店街南部的转蛋机平时是扭不动的，惟有在下雨天时才能扭动，这个也是比较容易错过的奖杯。注意要完成这个奖杯，会耗掉一次行动时间，不想浪费时间的话不妨用S/L大法。

幸运！
铜杯

取得条件： 购买机抽奖中奖

奖杯说明： 在商店街北部的饮料机购买饮料。持之以恒，不断抽取就能中奖。

大家的欲望之友
铜杯

取得条件： 在时价购物网购物5次

购物好眼光
铜杯

取得条件： 购买家常菜大学的特制炸肉饼

奖杯说明： 下雨天才能买到。

自炊系男子
铜杯

取得条件： 完美做出5次便当

奖杯说明： 晚上当菜菜子说冰箱里有很多食材的时候，调查冰箱就可以制作便当了。制作时要选择正确的选项，才能算完美制作。强烈建议按照攻略中的步骤来获得此奖杯。

特别的女性
铜杯

取得条件： 与任何一位角色建立特殊关系

奖杯说明： 上文的“全社群MAX选项指南”给出了恋人路线，照着发展就好。另外本作中即使与所有女性角色成为恋人关系也不会有负作用。

完美的人格
银杯

取得条件： 所有人格参数达到最高级

另一个自己
铜杯

取得条件： 获得人格面具伊邪那岐

真实之力
银杯

取得条件： 合成伊邪那岐大神

奖杯说明： 二周目限定奖杯，一周目完成真Ending后才能解锁合体限制。7/12开启特殊合体后，以愚者“伊邪那岐”×力量“睡魔”×战车“哪吒太子”×月亮“基力梅卡拉”×命运“诺伦”×皇帝“大国主”×倒悬者“欧特鲁斯”×星星“韦驮天”×节制“密特拉”×女教皇“兹兹米特尔”×塔“库夫林”×愚者“恶灵军团”的公式合成。注意命运“诺伦”是特殊三身合体。

人格面具全书中级者
银杯

取得条件： 人格面具全书登录超过50%

完整人格面具全书
金杯

取得条件： 完成人格面具全书

奖杯说明： 伊邪那岐大神不计算在内。

时髦传教士
铜杯

取得条件： 更换服装进行战斗

众人瞩目的焦点
铜杯

取得条件： 在考试中拿到全年级第一名

奖杯说明： 与人格参数“知识”挂钩，不断提升知识自然而然就能获得。

钓鱼大师
铜杯

取得条件： 钓到海大王鱼

奖杯说明： 如果要配合全社群MAX一起达成的话，二周目最有效率的方法只用去钓两次就行。首先在6/4以前，用自动贩卖机里的饮料在神社的小孩那里换取“龙姬瓢虫”，之后在迷宫中获得“堇青石”或是“蓝水晶”这类宝石之后，晚上前往商店街南部的紫路宫，就可以用“龙姬瓢虫”交换到“鱼钩”。之后前往河边与老爷爷对话，就可以获得钓竿进行川钓。

在可以进行川钓的情况下，6/9获得摩托车，2次近处出游→2次远处出游，最快6/13就可以前往“七里海岸”，选择钓鱼后由于没有海钓竿，会自动返回。之后前往河边与老爷爷对话，将之前在川中钓起的“川大王鱼”给他看就可以获得海钓竿，之后就能进行海钓了。

由于“川大王鱼”的鱼饵必须是特定的虫“稻羽玉虫”，因此有必要先解禁捕虫。6/9之后与神社的少年对话，会得知捕虫网丢失。晚上前往神社与抽签箱旁的白衣女子对话，可以获得捕虫网，之后再与少年对话则可以开启捕虫。晚上前往神社捕虫，就有机会获得“稻羽玉虫”。之后在下雨天前往河边钓鱼，就能钓起“川大王鱼”了。由于难度较高，之前最好读完高级钓鱼书。

同样“海大王鱼”的鱼饵也是特定的虫“源氏独角仙”，最快的获得方式是在8/22的电视购物中买到，千万不要错过。“海大王鱼”的难度比“川大王鱼”更高，不读完高级钓鱼书则基本钓不起来。

每种鱼饵都会有两种鱼咬钩，如果钓起来不是目标鱼，则不免浪费。其实玩家可以通过鱼试探鱼饵时的波纹情况和浮标下沉次数进行判断，如果不是目标咬钩，可以马上按○键收饵。另外在雨天，高等级的鱼比较容易咬钩，而“川大王鱼”和“海大王鱼”更是必须在雨天才钓得到。

鱼饵	鱼	场所	波纹数量	浮标下沉次数
面包屑	红金	川	1圈	1次
面包屑/龙姬瓢虫	源氏香鱼	川	2圈	1次
龙姬瓢虫/十字蝗虫	琥珀山女鱼	川	2圈	2次
十字蝗虫/冥王蟋蟀	稻羽鳟鱼	川	3圈	2次
冥王蟋蟀/稻羽玉虫	大水鱼	川	4圈	1次
稻羽玉虫	川大王鱼	川	4圈	溅起激烈的水花
大名蝗虫/平家锹形虫	八郎章鱼	海	2圈	1次
平家锹形虫/源氏独角仙	目黑鲔鱼	海	3圈	2次
源氏独角仙	海大王鱼	海	4圈	溅起激烈的水花

真实羁绊
铜杯

取得条件： 任何一个社群达到MAX

羁绊大师
铜杯

取得条件： 10个社群达到MAX

稻羽传说
银杯

取得条件： 所有社群皆达到MAX

奖杯说明： 参照上文攻略，在一周目就能获得。如果不想卡死时间的话，建议二周目再来获得也不迟。多多利用携带对应人格面具的感情加成和神社抽签是关键。

能分辨好坏的男人
铜杯

取得条件： 喝过夏卡尔的咖啡

影评人
铜杯

取得条件： 看过3次冲奈市的电影

昆虫猎人
铜杯

取得条件： 在绝佳时机挥动捕虫网

奖杯说明： 开启捕虫系统后，在神社的树下可以捕虫。从进入准备动作到出现“！”标记约3～4秒，集中精神的话不难拿到。

绝妙的攻击！
铜杯

取得条件： 在我方先攻的状态下开始战斗

哥哥好担心
铜杯

取得条件： 探望菜菜子达3次

奖杯说明： 虽然这个奖杯不难拿，但却很容易一个疏忽漏掉，一旦漏掉就必须等下周目才能补上了。11/22～11/27与特定的同伴对话（顺序为阳介、直斗、理世、完二、雪子、千枝），就能去医院看望菜菜子。其中只要达成3次就行。如果那段期间正在忙其他的事，可以先做一个存档，跳了奖杯之后再读取回来。

新问答之王诞生
铜杯

取得条件： 在横跨深夜奇迹问答的决赛中获胜

奖杯说明： 选择标题菜单下的“TV LISTINGS”，然后拖到3ch点击，就可以参加“横跨深夜奇迹问答”。这是个竞答节目，系统会给出不少游戏相关的问题，然后让玩家来进行快速抢答。

比赛分为预选、本战和决胜三个阶段。逮捕久保美津雄后开启预选；预选获得优胜、且直斗加入后可以开启本战；本战获得优胜、且逮捕真正犯人后开启决胜。出题时建议看清题目特征后，立刻按下PS键，可以一时暂停下来思索答案。注意在回答过程中按Start键会直接退出节目，不要手滑了。由于题库庞大，因此无法为大家对上每一题的答案，就请大家自行努力回答吧。好在题目都是中文，对于仔细看了剧情的玩家来说，应该不在话下。建议在答题时，只挑选自己有把握的题目下手，即使无法得分，也不要倒扣分。

文 打喷嚏的青蛙 美编 sienna

S·RPG	魔界战记3 回归		必须记忆卡
	魔界戦記ディスガイア3 Return		1619MB
	日本一Softwave	2011年12月17日	日版	1人
零售版：6090日元/下载版：5000日元	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

《魔界战记3 回归》是游戏公司日本一的在PSV平台推出的SRPG最新作品。“《魔界战记》系列”的口号是“史上最凶RPG”，游戏以9999的等级、超高的伤害而闻名。本作是日本一于2008年在PS3平台发售的《魔界战记3》的加强版本,加入了四个新剧本以及两名新角色。在PSV发售的初期，本作绝对是高素质游戏的代表之一。如果你喜欢日式游戏，就赶快来领略一下这款游戏的风采吧，一定不会让你失望！

系统解说

基本操作

按键	据点地图	战斗地图
△	呼出菜单；略过剧情	呼出菜单
□	道具在携带袋和仓库的移动；移除装备（物品和能力）、切换状态画面	可改变战斗中角色的朝向
○	确定	确定
X	跳跃；取消选择	取消选择
方向键	移动角色、浮标	移动角色、浮标
左摇杆	移动角色、浮标	移动角色、浮标
右摇杆	切换信息栏	切换信息栏
L	地图画面左转	地图画面左转
R	地图画面右转	地图画面右转
触摸屏点左上角	3个视角调整、向上翻页	3个视角调整
触摸屏点右上角	向下翻页	–

战斗菜单说明

项目	作用
アイテム	道具
そうび	装备
魔ビリティ–	魔能力
特殊技	特殊技
ステ–タス	状态

项目	作用
ならびかえ	队列
战斗知识	战斗知识
设定	环境设定
ギブアップ	回到标题
デ–タセ–ブ	游戏记录

系统基础

魔界战记最核心的部分便是战斗。其中基础操作是从大本营中呼出己方的单位，并设置进攻、魔法、技能等操作，但不会立即执行，而是等玩家呼出菜单按了攻击开始或者回合终了时再一起发起行动，全灭敌人后即为过关。魔界战记主线流程一共八章，每章由数量不同的若干关卡组成。每一关结束后角色的 HP 及 SP 值是不会自动回复的，而且游戏中通过的关卡是可以反复挑战的（注意：有些关卡流程打过一次就会消失，而有些打过一次就会改变原来的配置）。魔界地图中有着各式各样的设施，基本设施有：

武器屋：购买武器防具等。

道具屋：购买道具，

保嫌室：回复及复活受伤角色。

时空渡人：选择进行流程关卡。

凶室：召开议会及组成委员会。

道具界：升级道具等级。

学级界：强化角色固有属性。

魔能力研究室：学习魔能力及特殊技。

战斗篇

移动

战斗中，在攻击进行前都是可以取消移动的，这样可以调整人物的走位。战斗时邻接的单位会有不同的连携率进行连携攻击，这和所在委员会、座位位置等都有关系。另外有一些技能如：邻接男性角色能力 20% 上升等，都可以利用移动来实现。

攻击

基本的是普通攻击，对对方进行攻击。此时如果攻击方在对方攻击范围内，根据角色反击次数不同，对方会进行反击，攻击的角色同样会进行反击后反击，以此类推。中后期基本都是用特技或者魔法进行攻击，有威力加成，范围上能同时攻击多个敌人同时不会被对方反击。

人物成长

击倒敌人后会获得经验值，满足条件便能升级，升级后各项基本指数都会上升；还会获得**マナ**值，在游戏中买魔能力、升级技能、开议会、学级界都要用到**マナ**值，可以说作用不亚于经验值。

投掷与托举

游戏中，角色可以举起木箱、敌人、同伴、色块等物件（魔物型角色只能被举起，不能举起别人）。好处是可以快速向前行进以及到达一些靠移动不能到达的场所。当玩家将物品投掷到我方魔物型角色上时，它们会自动将该物品向面对的方向扔出去，落点位置为它们的最大投掷距离所能到达的格子。此外，叠起的人塔还能进行攻击，提高伤害输出。

色块与颜色带

游戏中有各种颜色的色块（**ジオブロック**）和颜色带，是魔界系列一直传承的系统及特色。每种颜色方块都有不同效果，即有加强的也有削弱的。颜色带本身是没有任何效果，只有把色块放在颜色带上，才会产生相应的效果，多个不同效果是可以叠加的。当遇到一些对我方不利效果时，我们可以将两块颜色相同的色块投掷到一起（上下左右都可以），连着的相同颜色色块则会一起消去。在色带上将其他颜色的色块破坏，则色带就会变为被破坏的色块颜色，此时站在色带上的角色会受到伤害，这也是魔界的一个实用技巧。

道具篇

道具与宝箱

同样的一种道具在显示时会显示三种不同的字体：普通黑色字体（**コモン**）、带着绿光字体（**レア**）、闪着金光字体（**レジエンド**），以下简称普通道具、绿色道具、金色道具。普通道具在道具界能下 30 层，绿色道具能下 50，只有金色道具可以下 100 层（道具界在后文会有详述）。按笔者的个人经验，到了中后期不是金色道具基本可以忽略。游戏中存在的宝箱也分茶色、蓝色、绿色。其中茶色宝箱可能开出普通道具、绿色道具、金色道具、经验值、**ヘル**；蓝色宝箱能开出绿色道具、金色道具；绿色宝箱中一定是金色道具，所以在道具界中看到绿色宝箱尽量开吧。

购买物品

在道具屋可以用 HL（也就是游戏中的货币）买到回复用的道具，在武器屋可以购买武器及防具。购买物品的种类可以在凶室的议会中提议更改，提升贩卖等级可以提高商店贩卖物品的品质，成立「正义战队」委员会并设置成员后可以在商店里买到腰带，成立「靴职人」委员会并设置成员后可以在商店里买到鞋子。

设施篇

道具界

道具界（**アイテム**界）是魔界战记系列的经典特色保留元素了，简单来说就是用作道具升级的，其中所有关卡地图都是随机产生的，每下一层道具界到最后就会有道具能力加成的结算。每一层都有黄色的门即为时空之门，玩家可以全灭敌人下到下一层或者直接进入时空之门，有时候时空之门上面有门卫要先清掉再进去。越往深处敌人越强，越强的道具，道具界的敌人也越强。道具里还有无罪住人（**イノセント**），作用是根据数量提升道具效果，打掉可以收服。道具界中还存在着事件区域（**イベントエリア**）和等级球体（**レベルスフィア**）的设定，事件区域（**イベントエリア**）是出现在道具界的由很多灰色砖块组成的特殊关卡，把光标移动到灰色砖块上就能显示其触发的具体条件，按要求的数量让角色移动到砖块上就能触发，出现隐藏的无罪住人或者宝箱等等。而等级球体则是要求我们把角色举起之后过关，过关后会对道具等级有额外的加成，具体增加幅度为绿色球体 +5、黄色球体 +10、赤色球体 +15。

学级界

和道具界类似，道具界主要是用来强化道具的，而学级界主要就是用来强化角色的。通过学级界玩家可以快速提高人物的装备适应性，到后期让强力装备加成增加 1% 可是不容小觑的。除此之外，学级界还能增加角色的移动距离、跳跃高度、反击次数、投掷距离、暴击率，是游戏中非常重要的一环。这一切的实现全需要**マナ**值。

魔能力研究室

每个不同人物有 1 个固有的魔能力，还能装配 1 个泛用的魔能力（个别人物可以装 2 个泛用魔能力），魔能力可以在这里学习。同样，在这里还能学习、升级、降级技能和魔法，能学的技能和魔法按每个人的职业、种族以及等级而决定。特殊技强化后威力变大 SP 消耗变高，魔法强化后作用效果会变广。当然一切学习的前提是拥有足够的**マナ**值。

凶室系统

最主要的作用是开会（**ホ－ムル－ム**），通过开会来拓展在游戏中的冒险。游戏中加入了委员会的设定，在不同委员会中的角色会有各式各样能力的变化，比如抢夺别人的**マナ**值、二段投掷等等。每个议案根据游戏设定成功率也不同，当成功率比较低时可以靠送给委员会东西来贿赂委员，实力够强也可以直接用暴力通过。每个人物座位的位置对战斗中影响也是很大的，对能力及连携率均有影响。

本篇流程攻略

第一话 魔界の优等生

STAGE 1~3 チュ－トリアル 1~3

教学关卡，熟悉游戏基本操作用的。**チュ－トリアル** 1 的敌人很弱，仅仅用来适应具体操作，敌人企鹅普利尼是游戏中最弱的角色。**チュ－トリアル** 2 中间敌人站在很高的地形上，初期情况下只能靠投掷同伴达到上层，这关的目的也是让玩家学习投掷的方法。**チュ－トリアル** 3 主要掌握色块和色块基本的利用，这里可以尝试破坏一下色块看看色带的变化，击败所有敌人后过关。

STAGE 4 练习用 MAP

这一关只是在色块的效果上做了更换，敌人是四个企鹅普利尼。可以把出生点左边的无色色块投掷到绿色色带上，然后破坏红色色块，就能连锁消除色带，之后轻松过关。

STAGE 5 魔界最强の入口

和女主角的战斗，比较简单的方式是在出生点附近待机，女主角的两个帮手会先上前来进行攻击，击破后再去和女主角战斗会轻松很多。

STAGE 6 魔界最强の回廊

直接硬推这关也不太难，讨巧的方法是将有利元素的色块堆积到绿色色块上，然后站在红色色带上战斗，战斗就会非常轻松了。

STAGE 7 魔界最强の中庭

这关开始前有魔变身的教程。蓝色带效果为在上面击倒的敌人会有宝箱出现，想要获得宝箱的话不妨将敌人引诱至蓝色带上击倒。最左和最右两个魔物的特性是邻接攻击命中率减半，因此可以远离攻击它们。

STAGE 8 魔界最强の十字路

双方在红色带上都是加攻减防的状态，可谓有利有弊。战斗时先清理前方 5 个企鹅普利尼，后方的敌人不会立即上前的。打完企鹅普利尼用法师回复后再去攻击后方的敌人会比较轻松。

STAGE 9 最强の魔王

战斗对象是魔王的手，战斗方面思路是各个击破。不过这关输了也没关系，笔者第一次打就失败了，剧情还是正常推进下去的。

第二话　マオのココロ

STAGE 4~6 チュ－トリアル 4~6

这三关教学关主要任务是学习色块消除的。**チュ－トリアル** 4 是熟悉色块连锁消除的规则，这在之后关卡和其他模式里是很常用的。**チュ－トリアル** 5 是把边上的色块投掷到中间后消去，主要让玩家体验消去色块后对上面角色造成伤害的感觉，之后全灭敌人过关。**チュ－トリアル** 6 与前一关类似，投掷色块之后清场即可。

STAGE 4 幼驯染との思い出

这关又是和女主角交手，由于敌人比较多，可以等待对方过来个个击破，不然初期等级不高的情况下被围攻还是很被动的。另外两个颜色的色块可以按个人需求来善加利用。

STAGE 5 ココロの大金库

这关蓝色带有敌强化 100% 的效果，能力不够的话会陷入苦战。消去的方法是将出生点边上的红色色块扔到蓝色色带上然后破坏即可，之后的战斗就轻松很多。

STAGE 6 龙が眠る凶室

这关女主角三人变成了友军，一开始敌人就会向我方进攻且攻击力较高。可以跟在女主角三人后面，让她们吸引火力，然后我方进行输出。需要注意的是女主角会放范围攻击技能，小心不要离敌人太近。

STAGE 7 调理への渡り廊下

这一关的敌人都躲在色块堆后面，常规打法是用色块将色块堆消除，然后清场。这里讨巧点的打法是用大范围技能或者弓箭手，隔着色块堆直接进行攻击，能省事不少。

STAGE 8 家谛科调理实习室

这关敌人很多，还有一根独木桥。先把周围敌人清理，进行适当的回复，然后上独木桥和最后的拳师战斗。注意拳师攻击力不俗，主力最好后方有回复角色。清理完之后记得击破场地上剩余那只蛋然后过关。

STAGE 9 恨めしき记忆

看似复杂的地形，其实只要一开始把单独的色块扔去消除色块，大部分色块都会被连锁消去并且使敌人受伤害，之后全清过关。

STAGE 9 恨めしき记忆

这关的敌人是七个拿着各种武器的假主角，站在最中间的能力值要比边上几个高一些。能力不高的玩家可以站在台阶的色带上进行战斗，具体需要什么能力加成就分别站到相应色带上。

第三话　一号生笔头！

STAGE 1 烈火旋风

这关能力强的玩家可以直接进攻，只要小心僵尸攻击之后造成的中毒效果就行。另外一个讨巧方法是扔色块到色带上等待敌人过来，在敌人走过来的过程中会减不少血，最后玩家只要补刀一下就能解决。

STAGE 2 学徒炎乱

这关两个场景无法直接移动到达，因此需要投掷过去，清关的顺序没有太大讲究。到这里应该已经有一些远距离攻击技能了，建议站在对岸清理掉几个对面的枪手，补给好以后再投掷到对面解决剩余的敌人。

STAGE 3 沸血肉踊

这关的 HP、SP 转换效果和上下两块区域的魔法师都很麻烦。攻略方法为将角色投掷到两边的区域上，并且把色块扔到色带上，给魔法师加上沉默效果，之后的战斗就很轻松了。

STAGE 4 暗惨たる体罚

这关可以分为两个区域，攻略的方法都是投掷色块。一开始绿色色块投掷后木箱会降下来，然后清场，当心中间魔法师，他的魔法威力较大。之后投掷红色色块消除后，可以对后方的敌人造成伤害，之后清场就容易了。

STAGE 5 恶梦见る日々

这关所有颜色的色块都是对我方不利的，尽量使用远距离技能进行攻击。远方三个飞行魔物在几个回合后会开始朝我方移动，可以守株待兔等他们接近一个个消灭。

STAGE 6 强行凶育の罠

这关比较有意思，能力够强的话直接一击就过关了，能力不够则由于色块效果会陷入苦战。这里的方法是攻击色块下方的木箱，这样下落的色块可以消去相同颜色的色块。同样方法降到最底部后再进行反击会简单不少。

STAGE 7 凶育委员会の阴谋 （只能战斗一次）

这关敌人变成了七个假的女主角，普遍能力较强，中间的女主角能力比其他还略高一些。由于色块效果使关卡变得更难。将蓝色色块扔到左边红色区域并破坏，可以连锁消去所有的颜色带，还会获得一个奖杯。剩下的只要对重伤的敌人们补上几下就可以过关了。

STAGE 8 强袭！ PTA （凶育委员会の阴谋完成之后）

这关敌人多为弓箭手，射程很远，威力也不小。同样推荐躲在NPC们身后，找机会用大范围攻击技能进行攻击。

第四话 勇者アルマース

STAGE 1 魂の冻てつき

这关敌人不多，但是第一次遇到的魔物能力较强。有困难的玩家不要硬打，到左右两块区域打破不利效果的色块就可以了，之后的战斗将很轻松。

STAGE 2 无秩序な冷鬼

这关极为麻烦，倒不是敌人有多强而是色带效果。即有敌人强化，还有攻击回数增加，最麻烦的是会增值。因此这关先解决出生点附近的几个敌人，然后去色块那里第一时间将增值色块破坏，剩下的就是一个一个将敌人击倒就可以了。

STAGE 3 永久の零

这关由于有敌人等级提升的色块效果，所以必须要速战速决。但是同时移动力 –2 的效果令我方移动力大减。这里就需要靠投掷来实现快速前进了，可以先破坏色块，然后再慢慢消灭剩余的敌人。

STAGE 4 觉めやらぬ杀意

这关的敌人又是假的主角，可以投掷紫色色块消去全部色块然后用技能来攻击，不过这样做对方的技能就会很强力。也可以靠普通攻击慢慢磨，效率低但是相对安全。

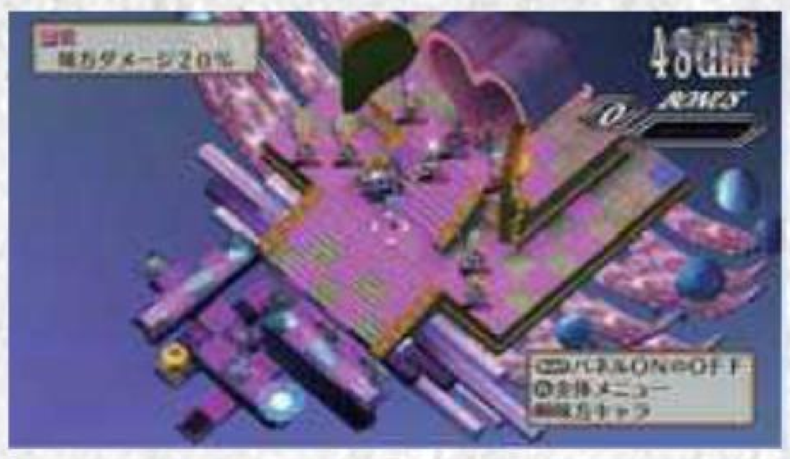
STAGE 5 寒空の心理室 （只能战斗一次）

这关和之前的第一话关卡一模一样就是颜色换了一下并且提升了等级，打法方面没什么特别的，稳扎稳打一个个消灭就可以了。

STAGE 6 不毛な复讐心

这关蓝色色块效果为沉默，红色色块效果为随机传送。没什么特别注意的，以强力角色攻击吧，因为任何的战术都会被随机传送而打乱。

STAGE 7 ココロの大金库



这关打法也是比较有技巧的：先站在黄色色块上，会被传送到场景最里面。然后将不利效果的色块扔开，将有利效果色块扔在紫色色带上，之后我方站在紫色色带上能力就会加强，战斗就变轻松了。

第五话 大战争

STAGE 1 走らない廊下

这关敌人数量相当庞大，普通打法太累人。这里推荐的好方法是利用爆破筒，清理掉在台阶上的企鹅普利尼以后向密集的地方投掷爆破筒，敌人就会被连环爆炸全部消灭了。

STAGE 2 整理整顿回廊

这关初期就6个敌人，敌人等级也不高。但回合结束时候由于地形的融合效果，会提升敌方等级，需要尽快消灭。另外，两边的增援入口会有敌人出现，及时消灭即可。

STAGE 3 死听觉室（第一场战斗）

这关敌人比较密集，站在舞台上面的能力较其他敌人更强力。可以先扔爆炸桶削减敌方的 HP，然后用大范围技能将下方的敌人清理干净，最后再和强力的角色慢慢磨即可。

STAGE 4 死听觉室（第二场战斗）

这关只要善于利用地形就不难，我方可以守株待兔站在加攻击的色带上等待敌人前来，挑站在减低防御力的色带上的敌人优先消灭。同样最后对最强的敌人进行围攻即可。

STAGE 5 连锁死の合战场

一开始先将地上三个敌人消灭，之后可以去破坏色块。敌人会朝着玩家方向移动，注意迎击。另外敌人虽然能力不是很强，但都有不同的回避技能，战斗时看清对方的技能则能轻松解决。

STAGE 6 朽ち果てる怨念

这关敌人较多但种类单一，并且只有一条通路。技巧打法是等僵尸全部走到桥上以后按顺序消去它们脚下的色块，4 次消去后敌人剩余的 HP 就不多了，轻松击倒后过关。

STAGE 7 牺牲者の恍惚

这关敌人数量不少，好在我们还有中立的 NPC 帮忙。先把靠出生点近的几个敌人清理掉，随后也不需要单独行动了，跟着 NPC 一起用大范围攻击技能清理敌人即可。敌方的传送点会有增援，不过能力不强，不足为惧。

STAGE 8 恶梦幻の如く

这关敌人倒是不强，但是地形比较麻烦，往上走的过程中跳跃不高的角色需要每层用色块搭路方能前进。需要注意敌人脚下色块的效果，以及上层敌人过了一定回合后会朝玩家方向过来，防御力不高或者回复型角色不要站在墙角位置。

STAGE 9 大将首の在处

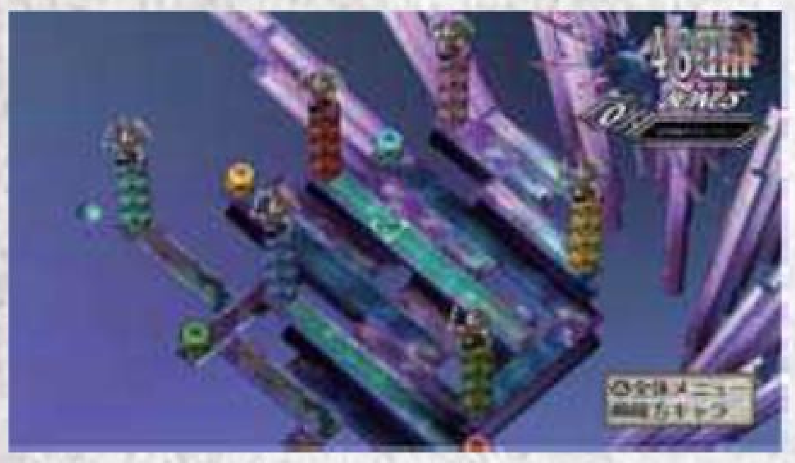
这关也有强力 NPC 帮忙，但这关的 BOSS 本身能力也非常强。战术还是将周围零散的敌人清理干净，随后让防御力高的角色在前面吸引 BOSS 火力，之后对着 BOSS 进行输出。可以在后面带个回复型的角色增加战斗持久力。

第六话 大逆转

STAGE 1 邪恶なる心涡

这关敌人会随着回合数提升等级，因此要速战速决。靠投掷色块消除敌方脚下的色块，同时也消除了对敌方的加强效果。敌方都是魔法攻击，距离较远，需要注意。

STAGE 2 苦闷の咆哮



这关敌人非常分散，而且不能直接进攻。需要投掷相应颜色色块消去敌方脚下色块随后再进行进攻。这关需要注意抗得下敌方的攻击，每打完一个敌人回复一下再打下一个，除了耗时点基本没有难度。

STAGE 3 ココロの大金库

这个地图出现的频率比较高，同样中间的敌方角色能力较强。先清理杂兵最后围攻 BOSS，注意我方角色不要扎堆走，不然中一个大范围攻击还是很痛的。

STAGE 4 传说の学び舍

这关敌人很多且分散，场景还很大，打起来很耗时。敌方能力不强，等待敌方移动过来后再个个击破。觉得打起来有些吃力的话就去破坏不利效果的色块，之后战斗会变得轻松很多。

STAGE 5 恶辣な咒人形

鉴于这关色带的效果，我方千万不要踩上去，会直接被消灭。战斗过程中一定要站在没有颜色的区域上，敌人移动过程中有一部分也会因色带效果被消灭。移动过程中移动力不足的情况下就用投掷来前进。由于地图很大及地形复杂，这关比较耗时，玩家要保持耐心。

STAGE 6 滞留する血泪

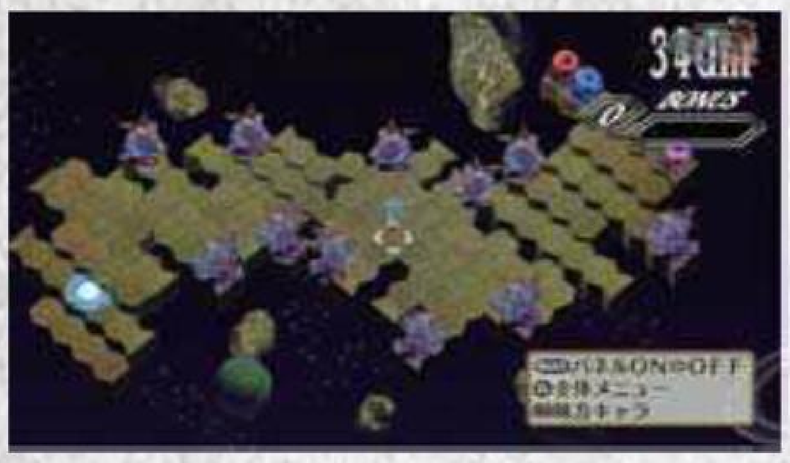
这关由于地形影响，一侧的敌人都有无敌效果，所以打法比较单一。先破坏紫色色块，最后红色色块会消去。清理完这方的敌人后将上面的色块搬运下来，扔到对面破坏对面的色块，随后在清场即可。

STAGE 7 残忍な运命图

这关又是个很大的场景，最后还有 BOSS。前半程就是清理杂兵，之后进行回复。能力够强的情况下直接多人上前击倒 BOSS 过关。能力不够的话推荐在黄色色带上放上这关其他的有利效果，随后派几个炮灰将 BOSS 引诱过来再消灭。

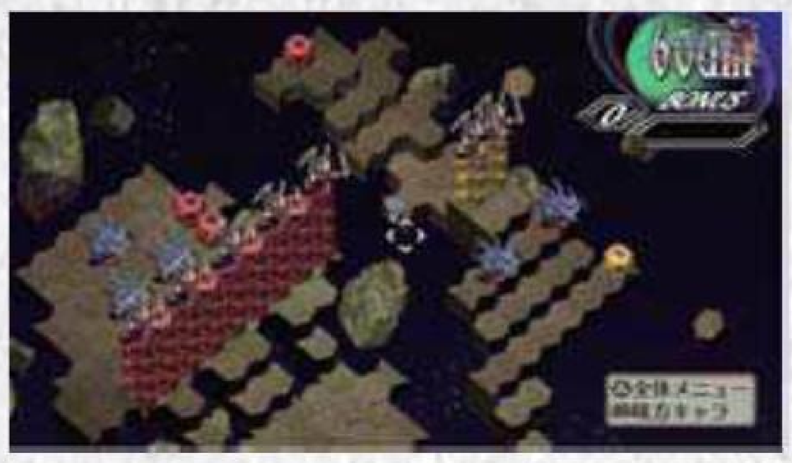
第七话 目には目を

STAGE 1 里切りの报い



这关敌人都站在强化三倍的色块上，并且有一回合不动下回合攻击两次的技能，因此被打还是很痛的。如果角色够强力可以站在敌人斜方用技能慢慢清场就可以了，因为敌人的攻击只是直线的。下面推荐一个比较巧妙的打法，一开始就搭人梯把角色扔到最里面色块的地方，然后扔里面的色块把蓝色色带效果改成一击死，之后的战斗就毫无难度可言了。

STAGE 2 満たされぬ渇き



这关敌人站在高处，一开始打不到敌人。先往黄色那边，投掷色块将敌人脚下的色块破坏，随后清理杂兵。然后到最里面扔红色色块将对面红色色块全部破坏，消去了之后清场即可。

STAGE 3 尸食いの暗跃

这关出生点之前的色带效果是禁止进入，只能靠前面的传送色带效果进入里面区域。传送进去的角色快速破坏后面的禁止进入的色块，随后就和普通关卡没区别，清场后即可过关。

STAGE 4 叹きの弔钟

这关又是敌方等级慢慢提升的关卡，建议打法是兵分两路。一边用投掷直接扔到对面，清理尽头的敌人，当然被投掷的角色能力要强，尽头的敌人能力比外面略高点。另一边就是沿着黄色色块清理沿路的敌人，由于黄色色块的效果，移动起来还是挺快的。

STAGE 5 彷徨える狩人

这关打法又是依能力而定。能力够强可以快速直接秒杀 4 个敌人，能力不够的话就比较麻烦，需要往四个方向投掷 4 名角色，然后把四周四个色块投掷回来，破坏中间的色块消去不利的效果并让敌方得到重创，随后我方强力角色再出来清场即可。

STAGE 6 死の道行

这关右侧由于地形原因，直接战斗过去会有些吃力。建议先投掷到左边，清理掉几个敌人后将黄色带效果替换掉，可以替换成沉默效果，这样后面的战斗会轻松许多。这关 BOSS 又是假的主角，围攻并注意回复，随后清场过关。

最终话 超决战

STAGE 1 超勇者の镇魂歌

这关敌人看上去非常多，但其实魔物都是用来魔变的。魔变之后虽然攻击力增加了但 HP 和防御力仍旧是不变，因此只要扔大范围技能就能同时消灭几个。

STAGE 2 超勇者の死徒

这关有点小麻烦，中间一开始走不过去，而且中间的敌人强化，还能很远距离用魔法攻击。从任意一个侧面绕过去，这里注意一定要尽可能贴着边上走。清理完一侧敌人后破坏掉背后的无色色块，中间敌人能力就会下降很多。注意不要被中间的敌人围攻就能轻松过关。

STAGE 3 超勇者の愿望

剧情的倒数第二章，地方能力比较强。由于没有地形因此打法比较单一，主要就是用我方比较弱的角色吸引对方的火力，主力在比较远的地方输出。

STAGE 4 ラストバトル

最终战的敌方能力比之前加强了好多，同样没有地形影响。最终 BOSS 的技能为奇数回合物理攻击无效，偶数回合魔法攻击无效，输出的时候要格外注意。最终 BOSS 在议会最低怪物强度时，能力基本全在 1000 以上有些甚至达到 2000，因此如果我方角色能力差距较大还是老老实实回去练练级以及跑跑武器、防具的道具界再来挑战。

一周目总结

一周目练级是必须的，会让通关轻松不少。主线流程初期主要是第一话STAGE 8 魔界最强の十字路练级，通过调整议会的怪物强度改变敌方等级（怪物变强获得的HL也变多），并且结合商店等级提升从而改善我方角色的武器和防具。主线流程后期则是在第七话STAGE 3 尸食いの暗跃练级（第二次进入后关卡地方配置和色块色带配置会与第一次很大不同），方法与初期相同。至于练级其实只要足够能力通关就行，更深层次的练级建议通关后到练武房再进行。

外传

本篇打完后在据点角落里可以对话进入外传，一共有 5 个，分别是：**ラズベリル**编、**テスト**争夺**バトル**编、初恋 !? 超不良传说编、邪恶学园文祸祭编、死立魔神学园编。外传没有太多特殊地形，其实只要好好利用之前开启的练武**の**馆 4 强化我方角色就能轻松通过。

练武の馆

STAGE 1 练武の馆 1

练武房的第一关，这关出生点前有很多敌人，上层的敌人还会跳下对我方进行攻击。由于色带效果上层的敌人都是处于无敌状态的，要等上 3 个回合色块消失我方才能进行进攻。由于此关卡敌方魔法角色较多，注意提高魔防能力即可。

STAGE 2 练武の馆 2

此关卡地形简单，左右两边各用一个大范围技能就能全灭敌人。此图为过渡练级的好地方。

STAGE 3 练武の馆 3

这关有些麻烦，主要流程是一层层清敌方魔法师并把最上层的红色色块扔下来消掉最底下的红色色块，然后击破敌人过关。这关基本配置需要 2 个能制造木箱的盗贼。由于敌方有增援点不停出兵，可以先在上图位置待机，消灭全部粘泥魔物后再前进。

之后层层推进，方法是扔色块消去敌方魔法单位脚下的色块，随后击破，用剩下的颜色色块去消去之后的，以此类推，最后两层高度不够的情况下用盗贼造几个木箱搭上去，然后把色块扔过去消去后把我方主力扔过去，击破敌人后把红色色块扔到出生点附近的红色塔下消去，再击破敌人就可以了。

STAGE 4 练武の馆 4

本游戏中真正的练级神图，没有之一。初始敌方为 200 多级，调整敌方强度至最高可以到 2000 多级，满足各个时期的练级需要了。敌人在 3*3 的范围内，一个技能可以秒杀的情况下几秒就能刷一次关卡，色带的效果还是经验值加倍。经验、Mana 值和 HL 都能在这里刷。

里世界攻略

里面关卡的名字都是和正常关的名字一样，但是地形等设计全改变了，敌人等级能力是不强，但有着各种奇怪的地形，无敌、禁止举起、绝对领域等。打这些关卡就像解谜，这也是“《魔界战记》系列”一大亮点。攻略的方法并不惟一，这里只是提供其中一种思路。

前往里世界需要做以下准备

由于里世界地形复杂，所以需要很多跑过道具界的鞋子（移动力加4最好），几名基础跳跃角色的角色，投掷能力高的人物或者魔物。

第一话 魔界の优等生

STAGE 1 魔界最强の入口

这关没有解谜要素，只是道路有点绕。由于红色色带效果为绝对领域，所以我们只要用强力的角色按顺序攻略即可。

STAGE 2 魔界最强の回廊

这关同样没有解谜要素，只需要我方能力够高即可。由于地形效果是敌强化 6 倍，并且敌方是强力的魔人，如果陷入苦战的话就多多练级。

STAGE 3 魔界最强の中庭

这关也没有解谜要素，只要站在绿色区域里等待敌方过来进攻就可以了，只需要一个能力够强的角色即可。

STAGE 4 魔界最强の十字路

这关色带效果是伤害反转，因此需要学一个加血技能并提升等级，之后上前给敌方加血即可。

第二话　マオのココロ

STAGE 1 幼驯染との思い出

这关乍一看觉得比较混乱，其实依旧没有特别的要素，还是考验我方攻击能力，魔法攻击的范围广且容许的高低差较大，推荐使用。

STAGE 2 龙が眠る凶室

这关敌方数量不多，能力够就能轻松过关。注意这关色块有回合数限制，如果超出回合数就会陷入苦战，需要把敌人扔到出生点后才能过关。

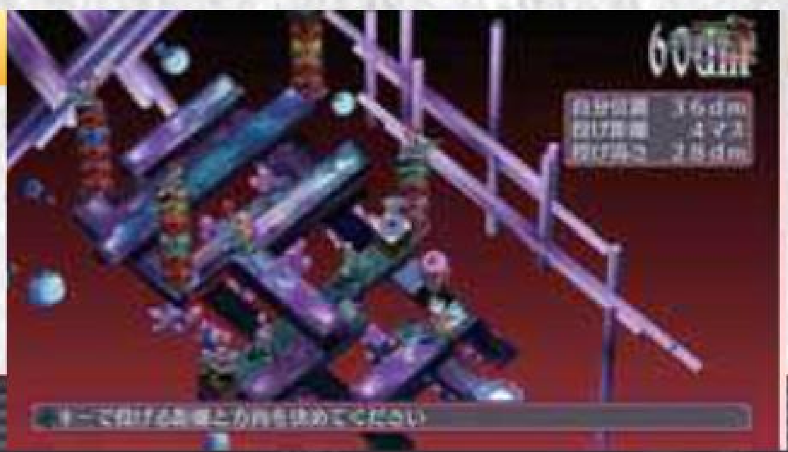
STAGE 3 调理への渡り廊下

这关需要收集散落在四周的箱子，然后再把箱子叠在敌人的边上，之后跳上去把敌人举起扔下来，击破后过关。

STAGE 4 家庭科调理实习室

这关色块效果为沉默，打法上没有什么特别的，只用普通攻击依次击倒敌方就可以过关。

STAGE 5 恨めしき记忆



这关需要利用箱子叠加，按需要的颜色色块来消去敌方脚下的色块，过程不难只是复杂一点。

第三话　一号生笔头！

STAGE 1 烈火旋风

这关每一个回合开放一块区域，其实还是看攻击力。到这里了大范围的攻击技能一定不少了，上去轰炸可以轻松过关。

STAGE 2 学徒炎乱

这关就是需要投掷而已，只要注意不要停留在我方 50% 伤害的色带上，剩下的只要全清敌人就可以了。

STAGE 3 沸血踊肉

这关需要找一把初始射程高的铳武器，强化 3 次攻击距离到 8，装备上后在远距离攻击地图右侧的黄色色块。破坏之后会产生色带颜色变化的连锁，之后清理敌人后过关。

STAGE 4 暗惨たる体罚

这关初期还是按照一般打法清兵，最后把后方的 3 个色块扔到中间，垫在脚下就能攻击到上方的敌人了。

STAGE 5 恶梦见る日々

这关六个魔人在尽头位置，只需要一个高等级角色装备 3 双鞋子就可以前进，到了之后用魔法攻击即可过关。

STAGE 6 强行凶育の罠

这关敌人初期位置有无敌，先用拳师的技能“**ファイナルアーツ**”攻击一下让其换个位置到身后蓝色色块上（没有了无敌效果），然后再用强力角色秒杀即可。

STAGE 7 强袭！ PTA

从出生点开始往前走，还是用加强过射程的铳武器把两侧的色块打破。在路的尽头处使用投掷，移动到随机传送色块上，然后清场过关。

第四话　勇者アルマース

STAGE 1 魂の冻てつき

这关沉默效果，不用魔法，直接用普通攻击清场后过关。

STAGE 3 永久の零

这关也没有解谜要素，直接清场后即可过关。

STAGE 2 无秩序な冷鬼

地图上蓝色色带为自爆效果，按照关卡指定的路线并利用传送色带效果到达对岸即可。

STAGE 4 觉めやらぬ杀意

这关全为增殖效果色块，建议用大范围攻击技能，连敌人带色块一起攻击。

STAGE 5 不毛な复讐心

这关敌人不强，也无解谜要素，清场即可过关。

第五话 大战争

STAGE 1 走らない廊下

这关不用管其他的，还是用提升过射程的铳武器，站在边缘把敌方慢慢消灭即可。

STAGE 2 整理整顿回廊

这关敌方敌人全在无敌地形之上，绿色地形全是绝对领域。玩家需要把紫色色块扔到蓝色色带上进行侵蚀，让一名强力角色站在紫色色块上即可。当色块消除以后会有一条通道，用一名角色去将无敌色块举起来，剩余的人全清敌人即可过关。

STAGE 3 连锁死の合战场

这关需要把角落的紫色色块运到蓝色色带上，等倒数时间到了以后形成连锁，最后清场过关。

STAGE 4 死听觉室

这关又是一关敌人不强而且没有解谜要素的关卡，全清敌人过关。

STAGE 5 朽ち果てる怨念

思路还是强力角色加三双鞋子的配置，利用跳跃就能轻松清场过关。

STAGE 6 牺牲者の恍惚

只要攻击输出够高清场速度够快，那个倒数的色块根本不会产生影响，很快就能过关。

STAGE 7 恶梦幻の如く

这关需要在一回合之内站在三个瞬移色块上，然后清场过关。

STAGE 8 大将首の在处

没有解谜要素，只要攻击输出即可。注意红色色带效果是即死，不要站到上面就可以了。

第六话 大逆转

STAGE 1 邪恶なる心涡

强力角色加三双鞋子的配置，站在柱子上用魔法攻击，清场后过关。

STAGE 2 苦闷の咆哮

这关只要攻击输出清场即可。

STAGE 3 传说の学び舍

靠强力角色装备三双鞋子，一开始用投掷将该角色扔过第一个和第二个断层，之后按游戏设定好的路线快速移动。

STAGE 4 恶辣な咒人

强力角色加三双鞋赶路，行进过程中给路上敌人放几个魔法攻击就能清场了，回合数限制不算高。

STAGE 5 滞留する血泪

最需要跳跃的一关，需要很高的弹跳力，必须天使及以上的鞋子才能完成。玩家需要做的就是把左边的绿色色块运到右侧。一回合运不过去，可以把色块举起来防止其消失。

STAGE 6 残忍な运命图

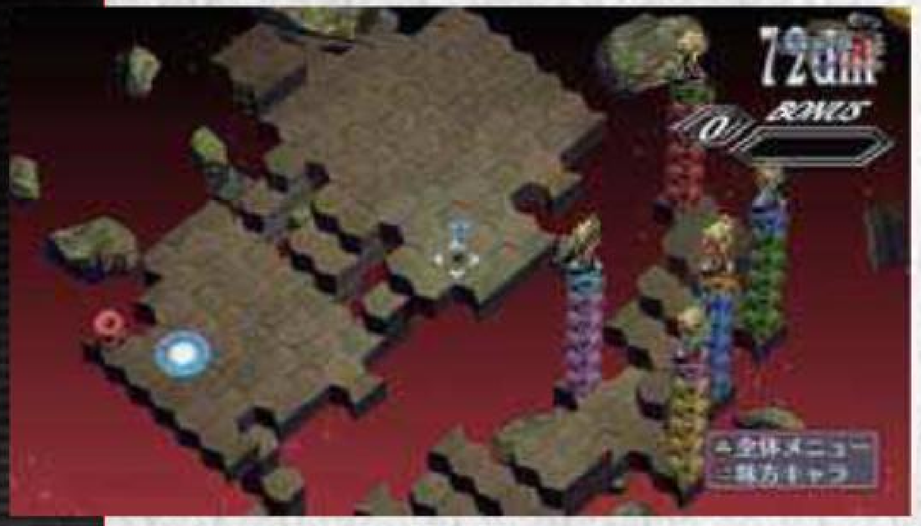
这关敌方敌人全站在无敌加禁止举起的色带上，还是要利用拳师的“ファイナルア－ツ”技能先让他们换位置再击破。

第七话 目には目を

STAGE 1 里切りの报い

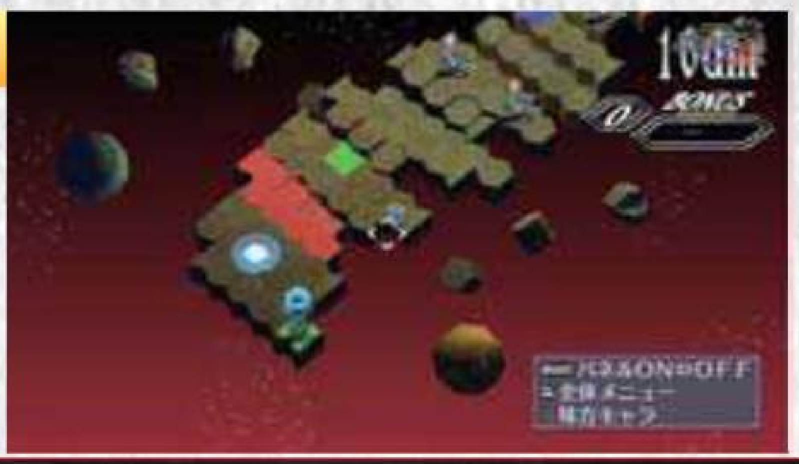
这关敌人不强，但需要靠投掷移动到下个位置。尽量在靠近边缘的点，看清地形再投掷。

STAGE 2 満たされぬ渇き



这关敌人都站得很高，常规打法是把出生点边上的色块投掷过去，按颜色逐个消去敌方脚下的色块。如果此时玩家能力够高，可以等一定的回合，敌方提升一定的等级后自己会向玩家的角色方向移动，之后击破即可。

STAGE 3 尸食いの暗跃



这关红色色带不能直接移动过去，因此玩家需要举着淡蓝色色块（传送效果）站在边上色带上才能够通过红色色带区域。

STAGE 4 叹きの弔钟

这关一开始先让四个角色站到出生点附近的4个色块上，第二回合就会分别传送到本关4个敌人附近，清场后过关。

STAGE 5 彷徨える狩人

敌方所在的位置都不能直接移动过去，离得近的两边直接用魔法攻击，远的两边可以投掷过去再击破。

STAGE 6 死の道行

由于色带效果影响，我们不能直接攻击敌方。我方角色需要移动到红色色带尽头打破绿色色块，随后会发生色带变色的连锁，剩下的就是清场过关。

最终话 超决战

STAGE 1 超勇者の镇魂歌

这关就是敌人看起来数量比较吓人，其实只要按顺序清场即可，没有难度。

STAGE 2 超勇者の死徒

这关初始周围都是绝对领域效果的色带，等第二回合效果消除之后出去全清敌方过关。

资料心得

隐藏要素

道具界每到10层的整数倍打过道具界的Boss之后，我们会有较高几率进入到无罪者小镇（イノセントタウン），在这里有医院，有议会对道具进行强化，当然强化次数是有限制的，普通道具最多1次，绿色道具最多2次，金色道具最多有3次强化机会。议会进行的方法和凶室中的议会类似，通过表决通过来执行。

无罪者小镇议题一览

议题	必要マナ	议题	必要マナ
HP成长率少量上升	200	HP成长率上升	800
SP成长率少量上升	200	SP成长率上升	800
ATK成长率少量上升	200	ATK成长率上升	800
DEF成长率少量上升	200	DEF成长率上升	800
INT成长率少量上升	200	INT成长率上升	800
RES成长率少量上升	200	RES成长率上升	800
HIT成长率少量上升	200	HIT成长率上升	800
SPD成长率少量上升	200	SPD成长率上升	800
跳跃力上升10点	1500	移动力上升1点	3000
攻击射程增加1点	5000	反击会输上升1点	2000
会心暴击率增加10点	1500	无罪住人人口+1	5000
道具的名字变更	免费	道具的样子进行变更	30000～40000

不可思议小部屋

道具界地图中会随机出现绿色的门，这便是道具界中的不可思议小部屋，进入之后是各式各样不同的小部屋，下面列出所有小部屋的作用。

小部屋	内容	备注
行商人	贩卖各种武器防具腰带鞋子等等。其中也有绿色道具和金色道具	只有进入后第一次对话可用
暗商人	贩卖各种贿赂议员用的道具	只有进入后第一次对话可用
マナポ－ション屋	贩卖各种增加マナ值的瓶子道具	只有进入后第一次对话可用
DJユイチの店	贩卖各种“放送用のマイク”道具	只有进入后第一次对话可用
经验值ポ－ション屋	有经验值道具V贩卖，售价为1,000,000HL。路上要靠跳跃到达店的位置，途中还有两个宝箱	只有进入后第一次对话可用
アイテム界愤涡祭	行商人、暗商人、放送、マナポ–ション屋贩卖者各一个人	只有进入后第一次对话可用
ガリン塔	贩卖成长系的道具，需要跳到商店位置	遇到后会出现【鸟人间研究会】
宝箱部屋	很多高低参差不齐的柱子上放着很多宝箱，宝箱为蓝色或者绿色的，总数为13个。	等有了鸟人间研究会再搜集这个会轻松不少
宝箱部屋Ⅱ	与守护宝箱人战斗，宝箱守护人身后会有1–3个宝箱，宝箱为蓝色或绿色的。	宝箱守护人消灭就过关了，因此之前先取得宝箱
プリニ–のお宿	三个宝箱自由选择一个	三个特殊的面白武器获得
仕事人部屋	守门人暗杀任务，报酬为50,000HL	依赖接到后通过五关，笔者实际从来没发现起到什么作用
ぼったくりバ–	1,000HL可以使下个地图的BONUS槽起始值就是3，而花100,000HL可以使BONUS升满	增加全灭关卡中敌人之后的物品获得
キャラ涂师	可以根据选择改变角色颜色，用作可转生的泛用性角色。	只有进入后第一次对话可用并且只有1次改变机会
アイテム界屋のシ–フ	进入后对话会送一个回城道具デ–ル	每次送一个
占い部屋	随机通过占卜增加或减少道具升级级数大吉+5、小吉+3、凶–3、大凶–5	只有进入后第一次对话可用
アイテム界病院	和保嫌室一样，回复和复活同伴	道具界中的嫌保室
音乐屋	购买BGM的地方，购入的曲目可以在道具界和学级界的BGM设定中设定	更改背景音乐用
堕腐屋	可以购入堕腐卷（堕腐チケット）的地方	购买完下次就不出现了

小部屋	内容	备注
纸芝居屋（ゴ-ルドナックル先辈）	贩卖回复道具的地方	–
魔物部屋	对话后和敌人战斗	2回合以内不能击倒全部7个敌人会强制结束。敌人为随机出现的魔物型泛用性角色任意一种。左上1只的等级比其他略高。全部击倒后最终结算道具等级时道具等级+5
十绅士部屋	击破十绅士的战斗，部屋的最终话「超勇者の愿望」通过后出现	2回合以内敌人不能击倒全部敌人会强制结束，对方等级很高，全部击倒后结算道具等级时有加成
レベルスフィア蒐集家	收集家根据你在游戏中获得过的レベルスフィア总数兑换道具给你（シンボル系、面白道具）	只有进入后第一次对话可用
アクタ–レ	アクタ–レ会在小部屋内，与之对话	アクタ–レ是一个会加入我方的同伴
特殊技继承士	可以选择一个角色选择一个想要学习的技能，用学习该能力10倍マナ值习得该技能	继承技能的角色与被继承技能的角色需要在同一委员会
トロフィ–屋のシ–フ	奖杯屋的奖杯就是在这里获得	通常道具界或者修罗道具界都可以，在道具界内随机出现。第一次拿到奖杯的情况下，第二次遇到可以获得回城道具デ–ル
セ–ブアイコン屋	可以购买记录的标志	只有进入后第一次对话可用，通常道具界和修罗道具界内随机出现

无罪住人

无罪住人也是道具中很重要的一环，有些住人在游戏中可以使事半功倍，比如 EXP 增加屋和**マナ**增加屋。以下列出游戏中的所有住人作用列表。

名称	效果	上限值	备注
HP屋	道具数值相应增加	收服前9999（收服后19998）可重复放同一道具内，效果累加	HP值上升
SP屋			SP值上升
ATK屋			ATK值上升
INT屋			INT值上升
HIT屋			HIT值上升
DEF屋			DEF值上升
RES屋			RES值上升
SPD屋			SPD值上升
たくましい屋	HP与ATK数值上升		需要先得到 仲人屋 在イノセントタウン（住人村）中相应两种住人在仲人屋主持下出现。注：即三种住人头上有标记，与其中的仲人屋对话即可出现复合住人
あたまいい屋	SP与INT数值上升		
ねらいうち屋	ATK与HIT数值上升		
すばしっこい屋	ATK与SPD数值上升		
がんばり屋	ATK与INT数值上升		
がまんづよい屋	DEF与RES数值上升		
冷静沉着屋	HIT与SPD数值上升		
クリティカル屋	提高会心一击几率	100	
毒屋	增加攻击时附加相应百分比的异常状态	100	–
眠り屋			
マヒ屋			
堕落屋			
ド忘れ屋			
耐毒屋	增加相应的百分比数值异常状态耐性	100	最大数值100，但即使是100满值也不能做到完全防御
耐眠り屋			
耐マヒ屋			
耐堕落屋			
耐ド忘れ屋			
耐炎屋	增加相应百分比的属性耐性	100，可重复叠加	–
耐风屋			
耐水屋			
マナ增加屋	数值对应百分比的能力	300可重复	R以上的道具（固定种类的道具除外）
ヘル增加屋			
EXP增加屋			只能在逆界贼关卡得到
技上达屋			L级别以上的道具
仲人屋	イノセントタウン（道具界每十层之后的平台）中，使其他两个イノセント（道具内住人）结婚	100	L以上道具 数值即效果发动率注：仲人屋与凶师屋都存在的情况下只能发挥其中一个的作用
イノセント凶师屋	イノセントタウン（住人村）中帮助其他住人提高数值	100	L以上道具数值即效果发动率 成长值增加5% 注：マスタリ–屋一律只增加2的数值
剑マスタリ–屋	数值对应百分比增加武器能力（包含住人强化后的武器数值）	500不可重复放置，效果不累加	只能在逆界贼关卡得到，放置对应武器中发挥效果（防具中放置无作用）
マスタリ–屋			
斧マスタリ–屋			
拳マスタリ–屋			
铳マスタリ–屋			
弓マスタリ–屋			
杖マスタリ–屋			
魔物マスタリ–屋			

名称	效果	上限值	备注
ガ–ドマスタリ–屋	数值对应百分比增加防具武器能力（包含住人强化后的武器数值）	500不可重复放置，效果不累加	只能在逆界贼关卡获得，マスタリ–屋放置于道具中，装备此道具的角色，其他几栏的防具能力同时也提高，即是说一个人只需在几件装备中的一件里放置500的ガ–ドマスタリ–屋就可以。（对同时装备武器的也有效果）
魔チエンジ大好き屋	对应百分比数值，魔变化时武器能力上升	25不可重复放置，效果不累加	只能在逆界贼关卡获得，装备在魔物身上才可发挥效果
レアリティ屋	对应增加放置道具的Rarity值	–	通过仲人屋得到（マヒ×耐マヒ、ド忘れ×耐ド忘れ、堕落×耐堕落之类的组合可得到）服从后数值不变

无罪住人

名称	效果	对应道具	道具种类	其他获取方法
やさしくして屋	被攻击的伤害减少50%（据说是游戏的标记错误，实际上只有减少25%的效果）	フラワ–サ–クル	弓	ガ–デニング界贼团，天使比赛的不良系列武器
トウギヤザ–屋	装备者连携率99%	タンバリン	弓	后日谈・アクタ–レ关卡中的女弓手，天使比赛的不良系列武器
秘密特训屋	LVUP时能力上升值提高10%	ダンベル	弓	后日谈・筋肉传道师ビッキ–关卡中的咒术师或应援师，天使比赛的不良系列武器
かろやかステップ屋	25%的几率躲避攻击	バトン	弓	天使比赛的不良系列武器
喝！屋	通常攻击附带异常状态回复效果	ヴァジュラ	弓	天使比赛的理事长系列武器
食欲の秋屋	通常攻击变回复	焼き芋	斧	イノセントタウン（住人村）中的キノコ（珍茸族）对话累计遭遇并对话十次，天使比赛的理事长系列武器
パニッシュ屋	背面攻击时伤害为对方HP的一半	ピコピコハンマ–	斧	天使比赛的理事长系列武器
甘い诱惑屋	每回合回复50%的HP	ペロペロキャンデイ–	斧	道具界イノセントタウン（住人村）中的普尼利累计遭遇并对话5次，天使比赛的不良系列武器
マナ泥棒屋	击破对象取得的MANA增加10%	パティスティック	斧	DLC人物マロ–ネ初期装备
ねこばば屋	一定几率取得击破对象的装备～	肉球スティック	斧	后日谈・アクタ–レ关卡中的咒术师、猫猫界贼团十绅士关卡・凶室の女王さつたん通过之后奖励
掘りまくり屋	背后攻击时附加麻痹状态	スコップ	枪	8–2中的プリニ–假面、アイテム神、ガ–デニング界贼团，天使比赛的理事长系列武器
ミソクソ屋	背后攻击时附加毒状态	トイレスッポン	枪	お扫除界贼团，天使比赛的理事长系列武器
ゴシゴシ屋	通常攻击的攻击回数+1	デッキブラシ	枪	お扫除界贼团，天使比赛的理事长系列武器
感じさせ屋	背后攻击时附加堕落状态	マジックハンド	枪	青空凶室界贼团，天使比赛的理事长系列武器
叩くべからず屋	受到物理攻击伤害减少40%	立て札	枪	天使比赛的不良系列武器
ラリ–屋	反击次数+5	テニスラケット	剑	スポ–ツ界贼团，天使比赛的不良系列武器
ひなたぼっこ屋	背后攻击时附加睡眠状态	ひまわり	剑	后日谈・アクタ–レ关卡中的应援师、ガ–デニング界贼团，天使比赛的理事长系列武器
つっこみ屋	背后攻击时附加ド忘れ状态	ハリセン	剑	天使比赛的理事长系列武器
やさしさ差しのべ屋	受到魔法攻击伤害减少40%		剑	天使比赛的不良系列武器
ミディアムレア屋	地图上己方魔物角色ATK+10%	原始肉	剑	十绅士关卡・アニマルキング吾朗、ホネホネ界贼团，天使比赛的不良系列武器
ホ–ミング屋	攻击必中（对拥有特定魔技能的角色无效）	邪气眼メガネ	防具	里关卡完成度20%的奖励
スメル屋	装备角色邻接敌人全能力下降20%	あれを拭いた杂巾	防具	里关卡完成度40%的奖励
ふわふわ屋	消除色块衰摔落的伤害变为回复	盗まれたブルマ	防具	里关卡完成度60%的奖励
モ–ドチエンジ屋	奇数回合ATK攻击无效，偶数回合INT攻击无效 与ラスボス的固有魔技能“虚ろう正义”效果相同	トサカ风赤白帽	防具	里关卡完成度80%的奖励
ぽっくり屋	HP在25%以下时，20%的几率秒杀敌人	黑历史ノ–ト	防具	里关卡完成度100%的奖励

备注：特殊住人不可移动、收服以及复制。

全界贼出现条件

在道具界冒险的过程中，关卡中有时会出现特殊的团体乱入，在游戏中称之为界贼团。界贼最早会在第二回合出现，每关最多可能同时出现两个界贼团。击败不同的界贼团团长会获得不同的堕腐**チケット**，每一张堕腐**チケット**可以开启一关里世界的关卡。界贼出现后，消灭所有的敌人过关后能获得界贼船。

界贼团	组成团员（等级加成）	出现层数	船名	堕腐チケット	补充
未确认飞行物体?	夜魔族x1（リーダー, Lv×1.5）	22–24,27–29,33,39,44,46,49,52,68,73,79,85,93,94,97F	UFO	暗惨たる体罚	–
ドナドナ界贼团	僧侣男x1（リーダー, Lv×2.0）怪鸟族x2（Lv×1.0）幻兽族x2（Lv×1.0）	25,32,33,35–36,38,44,48,52,56–59,66,69,72,75,87–88,92–94,97–99F	马车	烈火旋风	–
七福神界贼团	猪人族x1（リーダー,Lv×2.0）寝子猫族x1（Lv×2.0）妖灵族x1（Lv×2.0）水魔族x1（Lv×2.0）夜魔族x1（Lv×2.0）妖花族x1（Lv×2.0）铳魔神族x1（Lv×2.0）	40～？,44,47–48,52,55,57,59,62–63,65,73,74,76,78,85,88–89,92–94,96–99F	宝船	魔界最强の十字路	船上放置着蓝色宝箱或者绿色宝箱共计4个，全员装备的道具都是金色道具
西部剧界贼团	ガンナー男x1（リーダー, Lv×3.0）ガンナー男x3（Lv×1.5）ガンナー女x4（Lv×1.5）	41–46,49,52–53,58–59,68,78–79,82,85,89,92–94,96,97,99F	ガレオン船	走らない廊下	–
应援团	重骑士x1（リーダー, Lv×2.0）应援师x6（Lv×1.5）	44–47,49,52,55–56,64,66–67,75–78,86,88–89,92,96–97F	宝船	恶梦见る日々	–
アジアンパイレーツ	格斗家男x1（リーダー, Lv×2.0）アーチャー男x1（Lv×1.0）格斗家男x3（Lv×1.0）格斗家女x3（Lv×1.0）	43,46,52–54,57–59,67,6974–75,78–79,84,88–89,92–97F	ガレオン船	恨めしき记忆	–
お扫除界贼团	侍女x1（リーダー, Lv×3.0?）侍女x3（Lv×2.0）アーチャー女x3	52,55,62,64,74,78,82–83,93–99F	宝船	恶辣な咒人形	全员的道具是トイレスッポン或者デッキブラシ
界贼团Z	魔人x1（リーダー, Lv×5.0）	62–64,66–68,72–73,76–78,83–85,88–89,92–93,95–99F	金斗云号	龙が眠る凶室	–
エリエリ界贼团	魔法使い男x1（リーダー, Lv×2.0）珍茸族x6（Lv×1.0）	35–36,38–39,42–43,48–49,54,57,65–69,78,83,88,92–93,97,99F	马车	魔界最强の回廊	–
倭寇界贼团	忍者女x1（リーダー, Lv×3.0）忍者男x5（Lv×1.5）忍者女x5（Lv×1.5）	74–78,82,83,85,88,92–99F	宝船	无秩序な冷鬼	–
ガーデニング界贼团	アーチャー女x1（リーダー, Lv×2.5?）魔法使い女x1（Lv×2.5?）树巨人族x2（Lv×2.5?）妖花族x2（Lv×2.5?）	75–76,78–79,86,88,92–99F	ガレオン船	苦闷の咆哮	弓箭手和魔法使使用的都是 フラワーサークル 或者 スコップ 或者 ひまわりを
死灵界贼团	死告族x1（リーダー, Lv×4.0）尸族x6（Lv×2.5）	62,65,67,74,76,78–79,82,88–89,92,94,97,98F	马车	魔界最强の中庭	–
スポーツ界贼团	战士男x1（リーダー, Lv×3.0）战士男x7（Lv×2.0）	52,54–57,59,64–65,73–75,82,86,92–94,97F	ガレオン船	邪恶なる心涡	所有成员手上拿的都是 钉バット 或者 テニスラケット 或者 地狱ホームラン
イノ仙人	贤者x1（リーダー, Lv×1.5）	25,32,38,49,54,83,88,94,95,97–99F	カメの怪兽	沸血肉跃	手上拿着的是 光辉の斧
UFO界贼（？）团	覆面ヒーローx1（リーダー, Lv×4.0）	75–77,79,82,84,87–88,92–93,96,97,99F	UFO	调理への渡り廊下	–
エレメント界贼团	焰鬼族x1（リーダー, Lv×4.0）焰鬼族x5（Lv×3.0）	85–86,88,92–93,95–99F	ガレオン船	牺牲者の恍惚	有两个宝箱
赤い界贼团	ガンナー男x1（リーダー）ガンナー女x1（Lv×3.5）寝子猫族x2（Lv×3.5）妖灵族x2（Lv×3.5）铳魔神族x2（Lv×3.5）	92–94,96,97,99F	ガレオン船	整理整顿回廊	全员身上装备着鞋子系道具，移动力很高
青空凶室界贼团	アーチャー男x1（リーダー, Lv×2.0）魔法使い男x4（Lv×2.0）	62,72–73,77–78,84,88,92–94,97F	ガレオン船	尸食いの暗跃	全部队员带着マジックハンド
新选组	侍女x1（リーダー）侍男x8	92–94,96,97,98F	宝船	觉めやらぬ杀意	–
ホネホネ界贼团	咒术师x1（リーダー）咒术师x4死龙族x2	86,88,92,95,97–99F	ガレオン船	永久の零	咒术师持有 原始肉、死龙族持有 とがった骨
猫猫界贼团	魔物使いx1（リーダー, Lv×4.0）寝子猫族x6（Lv×2.5）	83,86–88,92–93,95,97,99F	马车	朽ち果てる怨念	头领拿着 肉球スティック
プリニー界贼团	プリニーx7	修罗92–93,95,97–99F	马车	彷徨える狩人	–
バール界贼团	僧侣男バールx6	修罗92–93,95–99F	马车	–	–
十绅士界贼团	绅士×10	修罗92–94F,96–97F,99F	宝船	–	–
虹色战队	ニジレッドニジイエローニジグリーンニジパープルニジブルーニジオレンジニジグンジョウ	只会在逆界贼里出现	ガルガンチュワ	–	–
假面战队	覆面ヒーローx6	只会在逆界贼里出现	ガルガンチュワ	–	–

逆界贼

在道具界击破界贼并且入手界贼船以后，议会的议题会多出“逆界贼团”的议案，通过该议案后放一个人在该委员会中，道具界选择里就多了逆界贼选项。逆界贼的主要思路是扮演界贼去抢夺关卡中的宝箱、无罪住人和等级球。将无罪住人、宝箱扔到界贼船上时间限制到了以后就能获得相应的无罪住人和宝箱（击倒无罪住人也能获得无罪住人，但扔到船上的无罪住人数量为两倍）。不同的界贼船有不同的滞留回合时间限制，滞留回合时间到了以后没回到界贼船的我方角色都算作阵亡。逆界贼一定要用跑过道具界的道具进入，每跑20层道具界可以进入一次。

界贼船的性能

界贼船名称	滞留回合数	最大负载量
马车	1	13
宝船	2	37
ガレオン船	3	非常大（77）
カメの怪兽	1	4
UFO	2	3
金斗云号	9	5

学级界

学级界根据人物的素质类型能主办的次数也不同。学级界中敌人的等级是根据主办的角色决定的，而每次主办可以选择一个强化项目。在学级界的第九层会出现和道具界一样的不可思议小部屋，进入之后就能强化所选择的强化项目了。

各种素质类型主办学级界冒险的次数

主办者的资质	主办可能回数
どうしようもないクズ	1
おちこぼれ	2
平凡	3
优秀	4
极めて优秀	5
天才	6

学级界全部强化项目

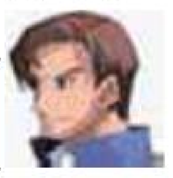
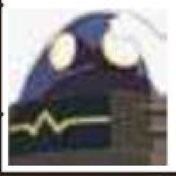
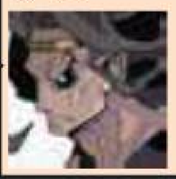
强化项目	必要マナ值	效果	补充
移动力	第一次5000 第二次50000	移动力增加1点	可以强化2次
ジャンプ力	第一次2000 第二次以后每次增加2000	弹跳力增加1点	可以强化25次
反击回数	第一次5000 第二次50000	反击回数增加1次	可以强化2次
投げ射程	第一次5000 第二次50000	投掷距离增加1点	可以强化2次
クリティカル率	第一次2000 第二次以后每次增加2000	会心暴击率增加1点	可以强化25次
特殊技继承	花费是通常学得该特殊技的10倍	可以继承同一个委员会的成员所持有的泛用性特殊技一个。固有特殊技不能继承。	一次能够继承1个
魔ビリティ–继承	花费是通常学得该魔能力的10倍	可以继承同一个委员会的成员所持有的泛用性魔能力一个。	一次能够继承1个

魔能力研究室

固有角色魔能力

名称	固有/泛用	所持者	效果	必要マナ	习得条件
魔王の暴勇	固有	マオ	攻击力增加地图上的敌对角色数量*3%	–	–
フイジカルブ–スト	泛用		物理特殊技攻击伤害增加15%	800	Lv30
マジカルブ–スト	泛用		魔法特殊技攻击伤害增加15%	800	Lv30
勇者の誓い	固有	アルマ–ス	当对方比自己等级高时，受到伤害减少50%	–	–
勇者式防御术	泛用		从正面受到攻击时自动发动防御	400	Lv20
勇者式战斗术	泛用		无属性攻击伤害提高20%	1200	Lv40
姬君の煌き	固有	サファイア	相邻的男性同伴能力提高20%	–	–
姬君の期待	泛用		相邻的同伴会心暴击率提高20%	400	Lv25
姬君の命令	泛用		相邻的同伴魔法射程提高1点	1200	Lv50
爱罗武勇ハ–ト	固有	ラズベリル	当对方比自己等级高时，造成的伤害提高20%	–	–
佛耻义理レンジ	泛用		魔法使用时，魔法射程提高2，但消耗SP提高50%	400	Lv20
夜露死苦スロ–	泛用		投掷回数*10%的全能力提升（投掷的那个回合中）	1200	Lv40
白百合の舞	固有	リリアンの狂子	HP满时，SPD属性提高30%	–	–
樱花隐れ	泛用		50%的概率回避远距离攻击	400	Lv20
散り牡丹	泛用		当对方比自己等级高时，造成爆击伤害提高80%	1200	Lv40
抚子の构え	固有	折り鹤の明日祸	HP满时，ATK属性提高30%	–	–
雏菊の誓い	泛用		同伴攻击无效化	400	Lv20
乱れ椿	泛用		当对方比自己等级高时，暴击率提高30%	1200	Lv40
狮子の构え	固有	チャンプル先生	反击时造成比对手攻击伤害更高的伤害	–	–
阿吽の呼吸	泛用		参与合体技时造成伤害提高50%	400	Lv25
连武阵	泛用		参加连携攻击时造成伤害提高50%	1200	Lv50
贵样の攻击など效かぬ	固有	ビッグスタ–样	从人形生物受到的伤害减少50%	–	–
フッ、美しさは罪だな	泛用		邻接的我方女性同伴角色能力20%	3000	Lv120
反击なぞ无粋	泛用		不做出反击，受伤害减少20%	20000	Lv240
D・プロテクション	固有	极上のサルバト–レ	受到必杀技能攻击时受到伤害减少50%	–	–
C・スナイピング	泛用		不进行移动进行普通攻击暴击伤害提高100%	3000	Lv240
E・キャンセラ–	泛用		造成伤害时忽视属性值的影响	20000	Lv360
バトルオ–ダ–	固有	ニジレッド	邻接的伙伴单位的ATK20%提高	–	–
ヒロインドリ–ム	固有	アサギ	地图上每出现一个我方男性角色则能力提升5%	–	–
スカイハイ	泛用		移动类型变为飞行	4000	Lv800
デッドオアアライブ	泛用		通常攻击暴击率变为100%但敌人对自己的攻击也一样	20000	Lv1600
奇迹の力	固有	マロ–ネ	地图内我方Ghost族的能力提高20%	–	–
魂の绊	泛用		魔变化的回合限制解除	5000	Lv1000
魂のきらめき	泛用		地图内我方获得マナ值提高20%	25000	Lv2000

名称	固有/泛用	所持者	效果	必要マナ	习得条件
わかりやすい体质	固有	アクタ–レ	地图上每出现一个我方女性角色则能力提升5%	–	–
バラエティ根性	泛用		HP25%以下的时候，无属性的特殊无效化	5000	Lv1600
芸风チェンジ	泛用		HP和SP、ATK和INT的数值互换	30000	Lv2400
超魔王魂	固有	ラハ–ル	特殊攻击的伤害提高20%	–	–
大激怒	泛用		每次受到通常攻击ATK提高5%	7000	Lv2000
制压の眼光	泛用		对方的HP在50%时受到的伤害下降50%	40000	Lv3000
ドミナントスマイル	固有	エトナ	地图内己方普利尼能力提高20%	–	–
エクスタシ–	泛用		连携攻击参加时、取得经验值50%提高	7000	Lv2000
サディスティック	泛用		对方的HP MAX的情况下，伤害提高30%	40000	Lv3000
爱フィ–ルド	固有	フロン	我方对即死效果无效化	–	–
总天然オ–ラ	泛用		受到属性攻击时伤害下降50%	7000	Lv2000
愈しパラダイス	泛用		地图上我方的回复魔法效果上升100%	40000	Lv3000
正々堂々	固有	アデル	一对一的战斗的场合，伤害提高30%	–	–
手加减	泛用		对方级别低时，对方HP必定剩余1	3000	Lv120
ストライカ–ギルド	泛用		能力提升地图上我方装备拳武器人数*5%	20000	Lv240
王女の煌き	固有	ロザリンド	凶室邻接的男性同伴全能力上升10%	–	–
王女の期待	泛用		凶室邻接的同伴的暴击率提高20%（重复无效）	3000	Lv120
王女の命令	泛用		室邻接的同伴的魔法射程提高1%（重复无效）	20000	Lv240
柔道三段	固有	小暮宗一郎	投掷射程+1	–	–
空手二段	泛用		不装备武器和装备战斗时攻击力上升30%	3000	Lv120
剑道三段	泛用		装备武器和装备时攻击力上升30%	20000	Lv240
健康牛乳	固有	タロ–	防御时，ATK30%，HIT30%提升（持续3回合）	–	–
防卫本能	泛用		防御时、自动转向被攻击方向	3000	Lv120
铁壁	泛用		防御时反击数不减少	20000	Lv240
スキルカウント	固有	ハナコ	提升特殊技攻击到的角色数*3%的伤害	–	–
ド根性	泛用		HP满值的场合，受到攻击HP降为0时会残余HP1点	3000	Lv120
绊	泛用		魔变可能范围+1	20000	Lv240
コピ–忍术	固有	雪丸	战斗时复制最初打倒的单位的魔能力	–	–
くノ一の极み	泛用		30%回避来自侧面的攻击	3000	Lv120
フェンサ–ギルド	泛用		全能力提升地图上我方人物装备剑的数量×5%	20000	Lv240
エロスチェンジ	固有	ティンク	和女性组合魔变化时、魔变化武器的能力提20%	–	–
のぞきめがね	泛用		装备眼镜时、装备适应性提高20%	3000	Lv120
パワ–オブエロス	泛用		当与我方女性角色邻接时，每有一个角色则能力提升20%	20000	Lv240
收束攻击	固有	魔王プリエ	攻击范围内空着的格子数×10%伤害提升	–	–
圣邪の魔气	泛用		宝珠装备时装备适应性提高20%	3000	Lv120
圣邪の斗气	泛用		普通攻击的攻击力上升100%	20000	Lv240
予言	固有	プラム	回合经过时魔能力效果随机变化	–	
			攻击力上升50%		
			防御力上升50%		
			攻击100%命中		
			攻击100%回避		
			魔法射程+1		
			移动范围+1		
			可以攻击2次		
			没有效果		
魔力吸收	泛用		受到魔法攻击时INT上升5%	3000	Lv120
ア–チャ–ギルド	泛用		全能力提升地图上我方弓武器装备人数×5%	20000	Lv240
ジオブレイク	固有	ゼタ	自身不受地形的影响	–	–
宇宙最强のでたらめ	泛用		奇数回合RES下降50% 偶数回合INT上升50%	3000	Lv120
宇宙最强の气まぐれ	泛用		奇数回合ATK上升50% 偶数回合DEF下降50%	20000	Lv240
魔女の力	固有	マ–ジョリ–	单体的魔法攻击的伤害提高100%	–	–
トランス	泛用		SP25%以下的时候魔法攻击力提高50%	3000	Lv120
咒怨	泛用		我方单位死亡数*10%INT提高	20000	Lv240

名称	固有/泛用	所持者	效果	必要マナ	习得条件
キャプテンリベンジ	固有	ゴードン 	通常攻击被回避时,可以再次行动	–	–
キャプテンタワー	泛用		搭人塔状态下，攻击力提升人塔段数×10%	3000	Lv120
ガンナーギルド	泛用		能力提升地图上我方铳武器装备角色×5%	20000	Lv240
カンフーマスター	固有	ジェニファー	通常攻击的时候，相邻的角色（特殊色块除外）也受到10%的伤害	–	–
勇者アシスト	泛用		邻接的拥有「勇者」称号的我方角色能力提升30%	3000	Lv120
ランサーギルド	泛用		能力提升地图上我方枪武器装备角色×5%	20000	Lv240
金属探知机	固有	サーズデイ 	击破敌人时出现宝箱	–	–
タル爆弾强化	泛用		炸药桶爆炸的伤害按炸药桶HP的100%计算	3000	Lv120
オートプロテクト	泛用		自动防御物理特殊技	20000	Lv240
ネクロマンサー	固有	アラミス	邻接的我方僵尸全能力提高20%	–	–
魔王の家来	泛用		邻接拥有的「魔王」称号的己方单位全能力提高30%	3000	Lv120
不死の军团	泛用		地图上的己方僵尸单位数×5%全能力提升	20000	Lv240
食世王	固有	リベア	回合结束时夺取邻接敌人剩余HP的10%	–	–
ベースキャンプ	泛用		回合结束时基地里的人HP 和MP恢复5%	3000	Lv120
后手必胜	泛用		HP25%以下时反击100%发动	20000	Lv240
漆黑の剑	固有	ギグ	魔变化解除时在场上保留自己，人型生物消失	–	–
魔侮堕血	泛用		为委员会会长时，同委员会成员能力5%提升	3000	Lv120
绯泪晶	泛用		魔变化解除的情况下，全能力提高20%	20000	Lv240
赤いマフラー	固有	プリニー	死亡时立刻在基地复活（出击人数正常减少）	–	–
魔界公式ルール	泛用		回避率50%提高，受攻击的伤害提高10倍	3000	Lv120
极上のスイーツ	泛用		举起投出HP恢复5%	20000	Lv240
地球勇者の剑	固有	人间カーチス	伤害增加SP的最大值与现在的SP值的差值	–	–
地球勇者の证	泛用		腰带装备时装备适应性提高20%	3000	Lv120
地球勇者の盾	泛用		自动防御魔法特殊技	20000	Lv240
地球勇者の铳	固有	プリニーカーチス	伤害增加HP的最大值与现在的HP值的差值	–	–
プリニー爆弾强化	泛用		地图上普利尼爆炸的伤害按普利尼HP的100%计算	3000	Lv120
レクイエム	泛用		全能力提升爆炸的普利尼数*5%	20000	Lv240
ハーレム	固有	中ボス	自身以外的出击全为女性，则能力提升单位数*5%	–	–
ビューティーステップ	泛用		靴装备时、装备适应性提高20%	3000	Lv120
裸一贯	泛用		不装备武器防具时经验获得提高100%	20000	Lv240
ヒットアンドアウェイ	固有	プレネール	指令实行后移动MV+3（回合内）	–	–
孤立无援	泛用		没有其他我方单位出击时全能力提高30%	3000	Lv120
ウィッチギルド	泛用		全能力提升地图上的我方角色杖装备数×5%	20000	Lv240
勇者の威严	固有	超勇者オーラム 	全能力提升地图上敌人数*3%	–	–
魔チェンジギルド	泛用		全能力提升魔变化武器装备的我方角色数*30	–	–
ウェポンブレイク	泛用		普通攻击时75%几率破坏武器	–	–

凶室系统

议题名称	作用解释	备注	所需要的マナ
议员一览を见たい	确认参加议会的所有委员名单	–	–
新しいキャラクターを作る	作成新的角色	制作的角色是优秀或天才的话需要获得议会的通过	–
キャラクターを削除する	消除已经作成的角色	初期不可以消除（チュートリアル6之后出现）	–
名前を变えたい	变更角色的名字	当前固有的角色不能变更	–
酷语の授业を受けたい	名字可以用汉字	マナ值500以上出现议案	500
转生する	通过转生让角色回到LV1重新开始成长	要转为不同资质需要不同的マナ值	100～
あの子を吸收したい	别的角色的能力吸收，对自己进行强化	吸收需要付出不同的マナ值	1000～
お店にもっと高い物が欲しい	商店贩卖的商品等级上升（最高12级）	价格与质量也上升	10～

议题名称	作用解释	备注	所需要的マナ
お店にもっと安い物が欲しい	商店贩卖的商品等级下降	–	10
敌をもっと强くしてほしい	魔界除了学级界以外的所有敌人变强一级（共20级）	第三话后出现议案	100～
敌をもっとも强くしてほしい	魔界除了学级界以外的所有敌人变为最强	敌人等级+20（最大20）	
敌をもっと弱くしてほしい	魔界除了学级界以外的所有敌人变弱一级	第三话后出现	10
敌をもっとも弱くしてほしい	魔界除了学级界以外的所有敌人变为最弱	敌人等级–20（最低0）	
“优等生グループ”を结成したい	可以组成委员会“优等生グループ”委员会	可以获得邻接的角色战斗后经验值的10%	100
“强夺商店”を结成したい	可以组成委员会“强夺商店”	可以获得邻接的角色取得マナ值的50%	20
“持ち上げ研究会”を结成したい	可以组成委员会“持ち上げ研究会”	可以发动“二段投”技能	30
“隅っこ同好会”を结成したい	可以组成委员会“隅っこ同好会”	四个角落位置的角色经验值取得量上升	50
“ヤンキー俱乐部”を结成したい	可以组成委员会“ヤンキー俱乐部”	最后末尾位置的角色HL取得量上升	100
“魔チェンジ研究会”を结成したい	可以组成委员会“魔チェンジ研究会”	魔变身用过以后出现议案。魔变身使用的回合，武器化威力变强	500
“味魔王料理会”を结成したい	可以组成委员会“味魔王料理会”	消费道具的效果两倍	600
“保嫌委员会”を结成したい	可以组成委员会“保嫌委员会”	保嫌室恢复花费减少，奖品中可能出现金色道具	200
“真・强夺商店”を结成したい	可以组成委员会“真・强夺商店”	可以抢夺邻接角色取得的所有マナ值	10000
“风纪委员会”を结成したい	可以组成委员会“风纪委员会”	偷盗成功以后出现议案，可以没收议会委员们所持有的全部道具	300
“音乐部”を结成したい	可以组成委员会“音乐部”	道具界的不可思议小部屋遇到音乐屋后出现议案，可以改变道具界的音乐	700
“水曜日チーム”を结成したい	可以组成委员会“水曜日チーム”	提升在道具界中无罪小镇的进入率	700
“鸟人间研究会”を结成したい	可以组成委员会“鸟人间研究会”	在据点的弹跳力提升	400
“メガネっ娘爱好会”を结成したい	可以组成委员会“メガネっ娘爱好会”	商店里开始贩卖眼镜系装备道具	500
“正义战队”を结成したい	可以组成委员会“正义战队”	商店里开始贩卖腰带系装备道具	500
“靴职人”を结成したい	可以组成委员会“靴职人”	商店里开始贩卖鞋子系装备道具	700
“学级界系”を结成したい	可以组成委员会“学级界系”	3–3「沸血肉踊」完成后出现议案	50
“选鬼世管理委员会”を结成したい	可以组成委员会“选鬼世管理委员会”	可以把我方的同伴送入议会评判席	600
“凶育委员会”を结成したい	可以组成委员会“凶育委员会”	3–7「强袭！ PTA」通过后出现议案，从之前的凶师中选择担任凶师	600
“虎の穴”を结成したい	可以组成委员会“虎の穴”	堕府チケット入手第一张之后会出现议案，之后可以挑战里世界地图	2000
“逆界贼团”を结成したい	可以组成委员会“逆界贼团”	第一个界贼团入手之后出现，道具界出现逆界贼的选项	400
“战友よ！委员会”を结成したい	可以组成委员会“战友よ！委员会”	能获得邻接的死亡的角色能力的10%状态加成	8000
“修罗を统べる者达”を结成したい	1ターンだけ武器补正を受けた魔チェンジの使用が可能	修罗バール击破で出现	999999
アーチャー男を作りたい	可以作成 アーチャー（男）	战士男和僧侣男达到Lv15	150
アーチャー女を作りたい	可以作成 アーチャー（女）	战士女和僧侣女达到Lv15	150
ガンナー男を作りたい	可以作成 ガンナー（男）	盗贼和魔法使い男达到Lv15	150
ガンナー女を作りたい	可以作成 ガンナー（女）	盗贼和魔法使い女达到Lv15	150
忍者男を作りたいでござる	可以作成 忍者（男）	格斗家男和魔法使い男达到Lv30	600
忍者女を作りたいでござる	可以作成 忍者（女）	格斗家女和魔法使い女达到Lv30	600
侍男を作りたいでござる	可以作成 侍（男）	战士男和アーチャー男达到Lv35	700
侍女を作りたいでござる	可以作成 侍（女）	战士女和アーチャー女达到Lv35	700
ジオマスターを作りたい	可以作成 贤者	–	300
魔物使いを作りたい	可以作成 魔物使	战士女和格斗家女达到Lv15	150

议题名称	作用解释	参考	所需要的マナ
魔法剑士を作りたい	可以作成 魔法剑士	战士和魔法使い达到Lv25	400
重骑士を作りたい	可以作成 重骑士	战士男和格斗家男达到Lv15	150
覆面ヒ–ロ–をつくりたい	可以作成 假面英雄	盗贼和ガンナ–男或者女达到Lv45	1000
魔人をつくりたい	可以作成 魔人	二周目之后	10000
袭学旅行に行きたい	最初击倒的敌人经验值变为3倍（1次有效）	–	50
社坏见学に行きたい	最初奖励槽增加（1次有效）	–	50
プリニ–参观日を催したい	下个关卡企鹅普利尼无法出击	–	50
生屠会予算を着服したい	从所有的委员会委员那里得到金钱	–	10
学级界のマナ取得を强化	学级界敌人变强，击破后取得的マナ值变多	–	3000
学级界のマナ取得を初期化	学级界敌人的强度、击破后取得的マナ值恢复到初期状态	议案通过后出现	100
学级界の经验值取得を强化	学级界敌人变强，击破后取得的经验值变多	–	5000
学级界经验值取得を初期化	学级界敌人的强度、击破后取得的经验值恢复到初期状态	议案通过后出现	100
凶室を广くしたい	凶室容量变大	最大学生数变为30	200
凶室をもっと广くしたい	凶室容量进一步变大	最大学生数变为48	1000
凶室をもっとも广くしたい	凶室容量进一步变大	最大学生数变为64	5000
练武の馆へのゲ–トを开く	可以前往关卡练武馆	–	7000
ビッグスタ–様に会いたい	2号生笔头ビッグスタ–様出现在追试关卡中	后日谈的EVENT进行过程中出现议案	1000
极上のサルバト–レに会いたい	3号生十绅士、极上のサルバト–レ出现在追试关卡中	后日谈的EVENT进行过程中出现议案	2000
怪しげなコスチュ–ムの人に会いたい	怪しげなコスチュ–ムに身を包んだ人出现在追试关卡中	后日谈的EVENT进行过程中出现议案	4000
别ゲ–ムの主人公に会いたい	别ゲ–ムの主人公らしき人 出现在追试关卡中	后日谈的EVENT进行过程中出现议案	8000

议题名称	作用解释	参考	所需要的マナ
迷子の女の子に会いたい	魔界で迷子になっている女の子出现在追试关卡中	后日谈的EVENT进行过程中出现议案	16000
芸人に会いたい（？）	会いたいかどうかは别として芸人 出现在追试关卡中	后日谈的EVENT进行过程中出现议案	32000
别魔界の魔王に会いたい	别魔界からやって来た魔王 出现在追试关卡中	后日谈的EVENT进行过程中出现议案	64000
史上最凶最悪の魔王に会いたい	最高レベルを夸るウワサの魔王出现在追试关卡中	后日谈的EVENT进行过程中出现议案	99999
いい汗をかきたい!	十绅士“筋肉传道师ビッキ–”出现在追试关卡中	后日谈的EVENT进行过程中出现议案	2000
魔物王国でたわむれたい!	十绅士“アニマルキング吾郎”出现在追试关卡中	“筋肉传道师ビッキ–”击破后出现议案	4000
名作アニメが见たい!	十绅士“逆境少女ポリ–ヌ”出现在追试关卡中	“アニマルキング吾郎”击破后出现议案	8000
热いカ–ドバトルをしたい!	十绅士“召唤王ひろし”出现在追试关卡中	“逆境少女ポリ–ヌ”击破后出现议案	16000
お姉さんと游びたい!	十绅士“凶室の女王さったん”出现在追试关卡中	“召唤王ひろし”击破后出现议案	32000
“魔チェンジ委员”を强化したい	魔チェンジ委员に所属している时强化	“凶室の女王さったん”击破后出现议案	80000
いつもと违うエンディングが见たい	与拉哈鲁、艾托娜和芙蓉战斗	二周目以后出现议案	9999
キャラクタ–を反省させる	凶室中可以奖角色移动到反省部屋	凶室扩大到最大后出现议案	–
キャラクタ–を许す	反省部屋中角色移动到凶室中	凶室扩大到最大后出现议案	–
据点に色替え屋の出张を赖みたい	据点里设置更换颜色小屋	道具界的不可思议小部屋遇到更换颜色的小屋之后出现议案	10000

注意：后日谈议案如果没有就和据点里的NPC说话就会出现了，每过一个凶师招募的关卡就会有一个新的人物加入。

实用心得

三方六面体－トラペゾヘドロン

外传里出现人物所持的道具不是一成不变的，会根据玩家后日谈里收到人物的数量变多而进行变更。

后日谈进行状况（收到以下角色）	等级倍率
ビッグスタ–様	1
极上のサルバト–レ	
ニジレッド	
アサギ	2
マロ–ネ	
アクタ–レ	4
ラハ–ル、エトナ、フロン	8
バ–ル	16

当游戏进程到ラハ–ル、エトナ、フロン收到以后，再去进外传，外传中人物的等级就比最初提升很多的，同时身上的道具也加强很多。比如女主角篇的关卡，很多关卡敌人都带金色道具トラペゾヘドロン，这个道具一级初始效果是HP+9000，其他所有属性+4500，可以说是游戏中期乃至后期最好的道具了。玩家只需要把角色等级练高，然后进入关卡将道具偷盗过来然后过关就可以了。

道具养成－无限杀神

获得トラペゾヘドロン之后跑道具界将道具升级，这里要提到一个本游戏中的重要方法是无限杀神法了，这个方法建议玩家必须掌握，理论上用此方法所有有属性的道具都能成长到本作的极限值（初始数值为0的不会有成长），只是成长速度不一样，越高级的物品成长越快。

属性极限值数据

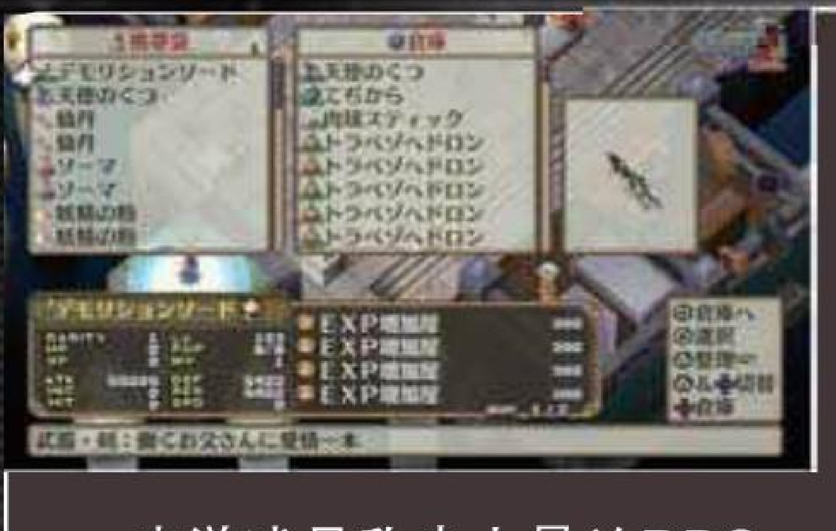
无成长率：1433519；成长率+1：1576850；成长率+2：1720182；成长率+3：1863514。成长率就是在道具界的无罪小镇议会强化次数，所谓的+1是指在无罪者小镇中，通过一次800MANA值的成长率上升议题。

具体方法：所有BOSS层（10层）都可以先击倒道具大王、道具将军、道具神之类，用回城道具デ–ル回到据点。这时按照游戏的设定，击倒相关BOSS的都会有等级的加成。退出后道具获得了成长，然后再进这个道具的道具界，还会回到上次中断的层数，BOSS又会复活，可以反复重复上面的步骤。每次这个过程需要损耗的就是一个回城道具デ–ル。有足够的回城道具可以在任何BOSS层循环无限杀，这就是所谓的无限杀神法。推荐在最后一层杀，成长速度最快。由于这个方法需要大量的回城道具，因此每个获取回城道具的地方都不要放过。回城道具在道具界每10层的BOSS层清场过关必定能获得一张，其次在学级界第十层清场也能固定获得一张。在道具界的绿色不可思议小部屋里也随机会遇到给一张的人物，但由于是随机获得不属于可控范围之内因此不考虑。

复制道具

先通一次所有的外传，然后会出很多议案，通过了十绅士 “ビッグスタ–様”关卡以后，会有新的议案“凶室の女王さったん ”出现。通过了这个议案并且打过新出的关卡后就能获得金色道具肉球スティック，此道具上的特殊无罪住人效果为一定几率复制打倒的人身上的装备。然后就是学级界的另外个用处了，让某角色装上想复制的装备进学级界，会随机出现它的最低级形态，此形态出现时在关卡一开始会有提示并且血槽为黄条，数值和装备和我方企鹅一模一样，用强力角色装上猫爪击倒，击倒后一定几率能获得该装备，连装备特性、无罪住人也一同复制了。因此其实强力道具トラペゾヘドロン升满属性，就能无限复制200级的トラペゾヘドロン了，效果和速度依照各人运气不同而略有不同。

最速练级



本游戏号称史上最凶RPG，并且等级上限为9999级，还有转生能力加成的设定，按部就班一级一级练肯定不行。最简单有效的方法是往武器和装备上加EXP增加屋无罪住人。EXP增加屋无罪住人只有在逆界贼关卡中可以得到，可以挑选一个跑过道具界的道具进入逆界贼战斗，当地图中没有EXP增加屋无罪住人就读档重新进入。当有EXP增加屋无罪住人时派主力去击倒就可以了（有能力的玩家可以把无罪住人投掷到船上，数值为击倒的两倍），由于复制的存在，我们只要有一个住人就能复制无限多个。接着就把拿到的住人放到任意装备上拿到学级界去进行复制，游戏中EXP增加屋无罪住人合住的上限是300，但一个道具可以叠加放上8个无罪住人，经验的倍率为8个住人×4件道具（一样武器+三件防具×3倍经验=96倍，大约这样一个数值。善于练级的地图为练武房4，是最好的练级地，没有之一。带着强力的道具用大范围3*3的技能就能在几秒内解决战斗，推荐技能是拳师的拳技和魔法（升到9级后），这样能快速提高角色等级。顺带一提，当秘宝**トラペゾヘドロン**跑到200级并无限杀神后复制三个，带满EXP增加屋无罪住人进入修罗界，提升敌人等级到20,3～4盘修罗界的练武房4就能让一个角色从1级到9999级。

速刷マナ值

游戏中很多地方需要用到**マナ**值，所以如果快速刷**マナ**值也是非常重要的一点。方法上来讲同EXP增加屋无罪住人一样，需要复制**マナ**增加屋无罪住人。

A	B	A
	A	

然后在凶室中，按上表格排列，A人物为要刷**マナ**值的角色并且A人物都加入委员会“真·强夺商店”。B是帮打**マナ**值也就是义务劳动的角色，装备强力装备并且道具中装满**マナ**增加屋无罪住人。最后同样在练武房4用3*3的技能秒杀获得**マナ**值即可。以普通练武房4敌人最高等级20来说，一次过关三位A人物可以获得100多万**マナ**值。

奖杯攻略

本作大部分奖杯的获得还是比较简单的，只有2～3个奖杯需要实力加一点运气（随机地图）。由于提高等级、走道具界等等都比较费时，因此按每个玩家的效率不同，在60～80小时获得白金奖杯都是比较正常的，参考之前的攻略可以对效率的提高有不少的帮助。基本路线就是先通两遍流程，然后将出现的外传和凶师招募任务做完。之后按前文的方法提升人物、道具等级并复制无罪住人，之后按奖杯要求配置角色去解奖杯即可。

奖杯总数	54	铜杯	48	银杯	2	金杯	3	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	70小时左右
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

プラチナトロフィ－（白金）

取得条件：全奖杯收集

奖杯说明：其余所有奖杯获得后即可获得白金奖杯。

アイテム界 100 阶到达（铜杯）

取得条件：到达道具界100层

奖杯说明：这个奖杯需要普通道具界下到一百层并且不中断（修罗界通过不能获得此奖杯），和字面上解释有所出入。选择初级道具比如棒棒糖之类的下到100，层击倒道具神然后进入传送门就可以了，然后获得奖杯。

トロフィ－屋に出会った（铜杯）

取得条件：到达奖杯屋

奖杯说明：道具界里随机出现的绿色不可思议小部屋，其中随机会有一定概率出现一个盗贼吧，class是**トロフィ－**，跟他说话能得到杯子。这个屋子只要在90层的时候回据点记录，反复挑战90-99层，中间会出现3-4次绿色不可思议的小屋，反复在这个区段中刷就可以了。

アイテム界无中断クリア（修罗）达成!（铜杯）

取得条件：修罗道具界不中断到达100层

奖杯说明：修罗界的道具界不中断一股气完成，只是跑道具界的地方换成了修罗界。修罗界的进法：先刷刷普通的道具界，击败出现的界贼可以获得坠腐**チケット**（出现方法前文已经提到了）。此外绿色不可思议小部屋有几率进去找npc买到坠腐**チケット**，一次能买10张，能买的坠腐**チケット**一共有20张，分别在道具界前50层和后50层的无可思议小部屋里。有了这个卷议会就出议案，“虎**の**穴”**を**结成**したい**，通过了之后放一个人到“虎**の**穴”委员会就能打开里时空。一张卷能解锁里世界的其中一关，里世界通过25关就有了一个大飞船，与飞船对话就能进入修罗界。修罗界的怪物能力非常强，很多道具只能在修罗里得到。如果只是为了得到奖杯建议拿最低级的道具跑一下道具界，不中断到100层通过就能获得奖杯了。

“魔界战记ディスガイア 3 Return”をはじめた（铜杯）

取得条件：进入游戏中

奖杯说明：第一次启动游戏进入后就可以获得这个奖杯。

第一话　魔界の优等生　完（铜杯）

取得条件：剧情第一话完成

奖杯说明：剧情模式通过第一话 魔界**の**优等生后获得奖杯。

第二话　マオのココロ　完（铜杯）

取得条件：剧情第二话完成

奖杯说明：剧情模式通过第二话 **マオのココロ**后获得奖杯。

第三话　一号生笔头!　完（铜杯）

取得条件：剧情第三话完成

奖杯说明：剧情模式通过第三话 一号生笔头!后获得奖杯。

第四话　勇者アルマ－ス　完（铜杯）

取得条件：剧情第四话完成

奖杯说明：剧情模式通过第四话 勇者**アルマ－ス** 后获得奖杯。

第五话　大战争　完
铜杯

取得条件： 剧情第五话完成

奖杯说明： 剧情模式通过第五话 大战争　后获得奖杯。

第六话　大逆转　完
铜杯

取得条件： 剧情第六话完成

奖杯说明： 剧情模式通过第六话 大逆转　后获得奖杯。

第七话　目には目を　完
铜杯

取得条件： 剧情第七话完成

奖杯说明： 剧情模式通过第七话 目には目を后获得奖杯。

最终话　超决战　完
铜杯

取得条件： 剧情最终话完成

奖杯说明： 剧情模式通过“最终话 超决战”后获得奖杯。

以上八个奖杯全部为一周目的剧情奖杯，一话出一个，到通关时就可以全部获得。

ラズベリル编クリア
铜杯

取得条件： 外传**ラズベリル**篇通过

奖杯说明： 女主篇是通关后出的绿色遮面蚊子超人的第一个选项**ラズベリル**篇，一共四章，全部通过即可得到奖杯。

魔神学园编クリア
铜杯

取得条件： 外传魔神学院篇通过

奖杯说明： 外传出现和议会的后日谈议案也是有关的，如果没有该外传就去找后日谈任务打。然后在普利尼那打外传魔神学园篇通过后就可以获得奖杯。

エリンギャバ－ル击破
铜杯

取得条件： 击破后日谈任务中的**エリンギャバ–ル**

奖杯说明： 外传进度再往后，会出这个任务。进去是一堆魔人，最后就是号称最强的存在的BOSS了，能力较强。敌全灭后可以获得奖杯。

体育凶师击退
银杯

取得条件： 击破后日谈任务中的体育老师

奖杯说明： 外传打到后面，收集满全角色后会出本作最终BOSS，名字是体育老师，其实就是三个很难看的魔王。打法上来说很简单，找炮灰把三个丢在一起，然后靠主力输出击倒它们。这里要注意它的魔能力：每回合前三招伤害不吸收，所以先让炮灰角色身后扔几招再让主角上（注意，伤害为0是可以的，如果Miss是不算的，因此3个炮灰也是要一点能力，不然打不中对方是无法抵消对方的前三招伤害不吸收的技能的）。这个任务里主力输出能力一定要非常高，不全清会增殖，还会冒出很强的怪物。

全人物收集除了后日谈的议案，还有几个容易遗漏的，这里补充一下全人物里容易遗漏的出现条件：**アイテム**界**サバイバルアタック**通关或者龙神许愿出的看板娘学级界**コマンドアタック**指令150以内出议案的僵尸娘。

至于每周目加入一个的十绅士是不算在全人物里面的，因此不需要收集。另外，这个任务的出现条件特别注意事项，外传全通一遍，但是如果同周目去打第二遍外传，而且在途中没打完返回元世界，即使全人物齐了，体育凶师也不会出现。因此要出现体育老师这个选项时记得去看看外传那里有没有打到一半没有通关的外传。打过体育老师后获得奖杯。

マシンガント－ク
铜杯

取得条件： 像机关枪一样多说话

奖杯说明： 在凶室里面找任何人对话累计100次就能获得奖杯。

静まれオレの指达よ！
铜杯

取得条件： 拖拽NPC

奖杯说明： 在据点用手指按住任何一个npc，扔出100次就能获得奖杯。

大人买い
铜杯

取得条件： 买完所有东西

奖杯说明： 一次性买完商店内所有东西就能获得奖杯。

はじめての挫折
铜杯

取得条件： 任务失败

奖杯说明： 找机会团灭，会随着game over字幕出现获得奖杯。

优秀な生屠たち
铜杯

取得条件： 凶育指数300以上

奖杯说明： 这个其实不停完成任务就行了，一般来讲游戏过程中可以自动获得。提供一个方法就是把怪物难度提升到最强然后打几次练武房4就能超过300了。

BGM ききたい?
铜杯

取得条件： 听60次BGM

奖杯说明： BGM解锁是打道具界时进绿色传送门遇上魅娘的音乐屋，之后学院广场上也有了音乐屋，不用听完，听60个歌曲就能获得奖杯。

アイテム界コマンドアタック
铜杯

取得条件： 100个指令数以内通过道具界10层

奖杯说明： 天使这里的第一个选项，是过道具界10层，有指令数，100之内过就行，每次都一回合解决很轻松的，到达10层之后获得奖杯。

学级界コマンドアタック
铜杯

取得条件： 100个指令数以内通过学级界10层

奖杯说明： 天使的第二个选项，学级界指令100内过十层，这个难度较难。建议拿几双鞋去走一下道具界并且提升一下移动，能到4最好了，然后去学级界复制一下给角色穿上。不够数量的买商店货也行，敌人不强不需要装备太强力的道具，主要以解谜为主。关键看清规则：只要消掉有数字的色块就出传送门，数字的意义为此色块需要消几下。直接攻击1次算消1次，有几块连着的色块连锁消掉，就按连着的色块数量算消了几次。这个模式中击破一个敌人会从天上掉下两个随机色块，笔者经验是每关总有几个敌人出现的位置让人非常难受，所以按情况攻击掉几个敌人是有必要的。计分方式为：一次行动比如攻击、投掷都会加1点指令数，比如移动完攻击就是2点命令数，注意每过一个回合命令数加10点。此外击破每关传送门上的门卫减去5点，关卡内的色块全清减去10点。此模式的要诀在于每个关卡先好好研究色块和敌人分布，最后尽量达成一回合解决，尽量把色块消完后过关。要注意的是：1有数字1

的色块拖入下回合爆炸并掉下很多色块，如果不能一回合解决也千万不要留1点的色块。2如果到第十层超过了100命令数也不要急，最后一关的门卫击破可以减去20命令数，加上色块全清的10，把握得好还是有机会可以逆转的。由于每个关卡的图是随机构成的，因此需要玩家掌握规则之后自己动脑经完成。100命令数以下完成后获得奖杯。

アイテム界サバイバルアタック
铜杯

取得条件：在道具界里生存150层

奖杯说明：天使的第三个选项，道具界生存150层，敌人能力不算强但我方不能带防具并且按难度不同有不同的人员限制。注意有时候出现龙珠，举起后其他人再进传送门（就是和道具界等级球体**レベルスフィア**用法一样），收集齐7个会出现神龙小屋，进入后会遇到龙神。龙神会给你三个选项，选那个30层的，出来就前进30层，这样很快能下到150层，然后获得奖杯。

ボーナス！ ボーナス！
铜杯

取得条件：战斗后的Bonus全获取

奖杯说明：这个在第一次打STAGE 6 朽**ち**果**てる**怨念的时候，将出生点边的色块按蓝绿黄顺序叠起来放在桥上，随后扔红色色块连锁消除所有色块就能获得满值Bonus，然后获得奖杯。

ぐるぐる游び
铜杯

取得条件：在据点广场转圈

奖杯说明：很简单的一个奖杯，在据点广场一直按R键转圈，一定时间后就能获得奖杯。

爆弾だ！！
铜杯

取得条件：对委员会委员扔一个爆弹

奖杯说明：首先买到爆弹这种东西，跑道具界不可思议小部屋中的商店很容易买到。买到后随身携带，议会开个提案找个会员对着他使用就能获得奖杯了。

反省だけなら恶魔でもできる？
铜杯

取得条件：把角色从凶室扔到反省屋

奖杯说明：将凶室里的10个角色一次性扔到反省部屋就能获得了。

キャラ爱？
铜杯

取得条件：建立相同的角色

奖杯说明：新建6个一样的角色就能获得奖杯。

トレジャ－ハンタ－
铜杯

取得条件：获得不可思议小部屋内所有的宝箱

奖杯说明：进入道具界绿色不可思议小部屋，会有几率出有好多高台的小屋，上面有宝箱，宝箱全是绿色和蓝色的。一开始跳起来拿宝箱有点麻烦，可以把主角练到等级9999然后加入鸟人研究会，之后就可以跳超高的。全部宝箱拿完后获得奖杯。

こんにちわ猫神さま
铜杯

取得条件：到达不可思议小部屋的顶端

奖杯说明：进入道具界绿色不可思议小部屋，中央有个高塔，边上有一层层的台阶，那只猫神端坐在最高处，同样加入鸟人研究会后可以轻松跳到顶层，之后获得奖杯。

逆界贼！お宝はすべてゲット！
铜杯

取得条件：逆界贼里获得所有宝箱

奖杯说明：逆界贼里才能获得，要在界贼船限定回数内抢夺地图所有宝箱到船上，详情见金杯逆界贼！根**こそぎゲット！**

逆界贼！イノセント全员ゲット！
银杯

取得条件：逆界贼里获得所有无罪住人

奖杯说明：逆界贼里才能获得，要在界贼船限定回数内抢夺地图所有无罪住人到船上，详情见金杯逆界贼！根**こそぎゲット！**

逆界贼！ 根こそぎゲット！
金杯

取得条件：逆界贼里获得所有宝箱和无罪住人

奖杯说明：逆界贼里才能获得，要在界贼船限定回数内抢夺地图所有宝箱和无罪住人到船上。此金杯关键是用魔物的无限弹跳能力，即移动到某处把人弹出去后可以取消设置还原到原点，继续移动到他处弹人。推荐配置是两只粘泥魔物（投掷初始7的）加六个重骑士再加两个惯用的角色，有能力的话到学级界提升一下粘泥魔物和重骑士的投掷力和移动力，再复制几双移动力+4的鞋子（没有就全穿+1的鞋子），练一下等级，等级需要练到不会被怪打死。基本战术是两只粘泥魔物算好距离作成两次弹跳的传送带（升满投掷应该是9格），界贼船选择停滞3回合的**ガレオン**船，其余角色往粘泥魔物身上扔即可。值得注意的是逆界贼也会出现敌方界贼团，他们不会特意攻击玩家已经扔到界贼船上的宝箱和无罪住人，另外不能全清敌人，不然就过关了。地图也是随机出现，好的地图应该是地形落差小，全部可以走过没有地方需要投掷才能通过，反复读取记录到好地图然后再尝试。获得全部宝箱和无罪住人后过关获得奖杯

大ダメ－ジ
铜杯

取得条件：打出100万伤害

奖杯说明：在追求100亿伤害的金杯可以自然获得，详情可以见金杯**もっともっと**大ダメ－ジ！

もっと大ダメ－ジ！
铜杯

取得条件：打出1亿伤害

奖杯说明：在追求100亿伤害的金杯可以自然获得，详情可以见金杯**もっともっと**大ダメ－ジ！

もっともっと大ダメ－ジ！
金杯

取得条件：打出100亿伤害

奖杯说明：任何人物打出100亿伤害。首先我们要有3个跑到100层并且经历了无限杀神将能力升满了的三方六面体**トラペゾヘドロン**（无限杀神和复制道具见前文），在任意一个三方六面体**トラペゾヘドロン**里放入一个满值500的**ガ－ドマスタリ－**屋（同样从跑学级界过程中复制而来）。有了这些之后随便搞个斧子武器，可以去道具界跑一下。之后把角色练到9999级并且把斧子S级技能升满，然后进这个普利尼的学级界。它的技能有魔界公式**ル－ル**，作用是回避率50%提高，受攻击的伤害提高10倍，然后用技能攻击这只企鹅普利尼的最低级版本。如果能力不够可以继承下6阶魔人的全属性提高50%技能，还可以配合男战士的特殊技，伤害又提高一倍。100亿伤害肯定可以达成的，超过100亿之后获得奖杯。

拳と拳で语り合う友情
铜杯

取得条件：连续反击10次

奖杯说明：这个轮到**ゼタ**出场了，他的初始反击就是9次。随意配合一位学级界升了两级反击配上道具界升两级反击拳套的拳师，反击也是9。去道具界随机到有无敌色带效果的图互殴，注意**ゼタ**不受地形影响，因此强力的道具装在**ゼタ**身上，另一个拳师只要带一个圈套站在无敌色带上就可以了。反击回数是随机的，因此慢慢试，总有一次是反击10次的，之后获得奖杯。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

パズルマスタ－

铜杯

取得条件：连锁消去地形五次

奖杯说明：用第二话STAGE 7 凶育委员会**の**阴谋，进去将身边蓝色色块扔到红色色带上，再破坏这个色块就行了，注意打过一次图就变了。5次连锁之后就能获得奖杯。

チェインマスタ－

铜杯

取得条件：连续消去方块十次

奖杯说明：用第四话STAGE 6 不毛**な**复讐心这关。这个是连锁消色块，可以把方块搭成二层这样。

然后再消去达成连锁就可以了，之后获得奖杯。

熱中プレイ！

铜杯

取得条件：连续玩十小时

奖杯说明：可以待机但不能进入游戏。时间够了之后获得奖杯。

ガムをぶつけられた

铜杯

取得条件：和雕像企鹅对话

奖杯说明：在这个企鹅雕像后多说话就可以获得奖杯。

コンボアタック

铜杯

取得条件：连击十次后击倒对方

奖杯说明：这个奖杯需要用铳魔神，魔能力是此回合不动下回合攻击两次。可以选择练武房4进去打剩一个敌人，派出一个角色把该敌人举起，铳魔神五个排成一列，再等一回合，之后全部设置攻击一个敌人，再加一位主力最后设置攻击，就绪后开始行动就行。击倒敌人后获得奖杯。

ぴょんぴょん！

铜杯

取得条件：在据点跳跃

奖杯说明：很简单的奖杯，在据点广场多跳跳就能获得奖杯。

タワ－アタック

铜杯

取得条件：人梯搭成10个攻击一次

奖杯说明：任意找10个人叠起来攻击一次就能获得奖杯。

アクタ－レ发见！

铜杯

取得条件：道具界遇到**アクタ–レ**

奖杯说明：进入道具界不可思议小部屋随机进入，里面会有**アクタ–レ**（就是那个黄头发的角色），同样在高层出现的几率大，因此还是在90层以后刷。刷到之后对话就能获得奖杯

悪魔らしく解决

铜杯

取得条件：暴力通过议会

奖杯说明：议会否决议案后，选第二个选项，全灭反对的议员们后通过该议案并获得奖杯。

连续攻击 255 回达成

铜杯

取得条件：连续攻击255次

奖杯说明：注意这个可以配合反击10次一起刷，方法参见10次反击的奖杯。255连续攻击不是只一回合，在255次攻击过程中总会有反击10次的情况随机出现，反复站着不动攻击到255次后获得奖杯。

敌捕获成功

铜杯

取得条件：捕获敌方魔物

奖杯说明：很简单的奖杯，将等级低的魔物扔到我方出生点，就能将魔物捕获，然后获得奖杯。

魔チェンジ好き

铜杯

取得条件：一次战斗进行5次魔变身

奖杯说明：5个人物5个魔物就可以了，需要注意魔变身需要人物和魔物在同一委员会。魔变5次后获得奖杯。

たくさんレシ－ブ！

铜杯

取得条件：连续弹跳4次，距离超过20格

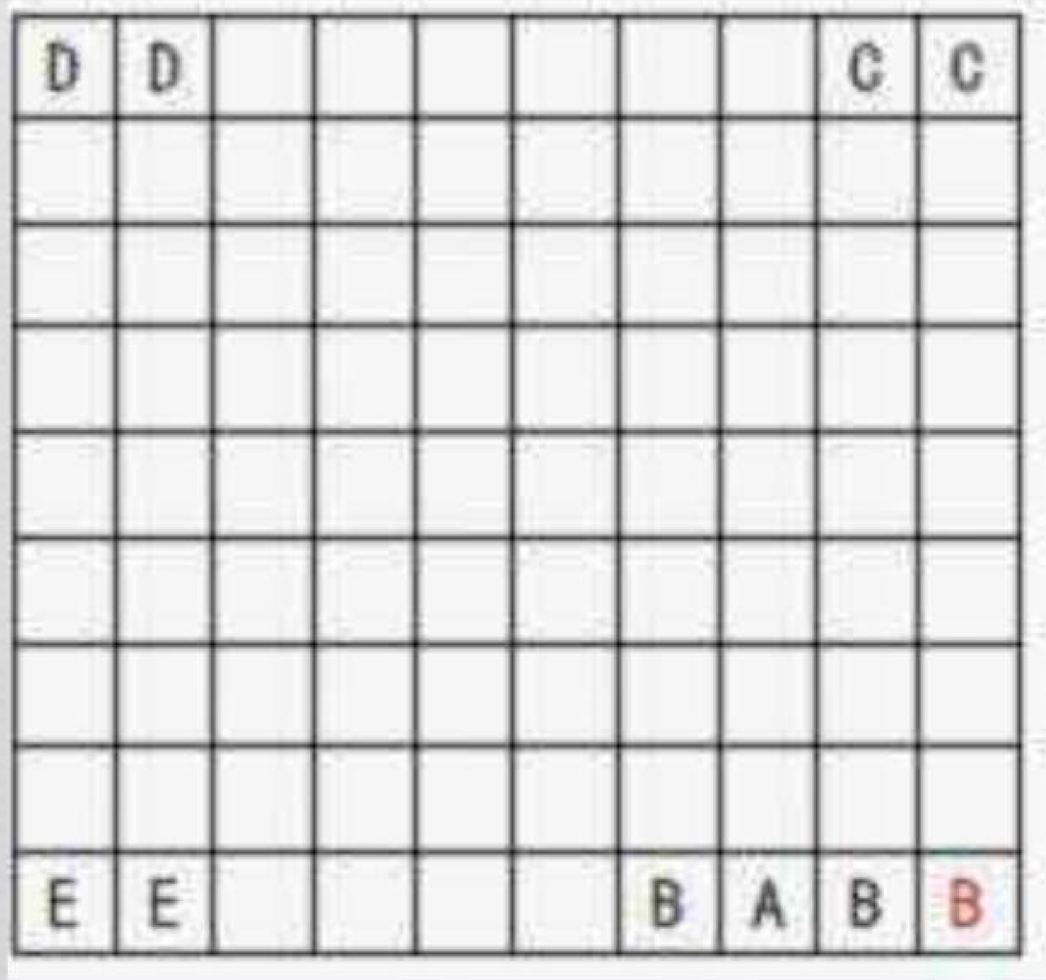
奖杯说明：可以挑战奖杯**もっとたくさんレシ–ブ！**的过程中获得，具体方法参见奖杯**もっとたくさんレシ–ブ！**

もっとたくさんレシ－ブ！

铜杯

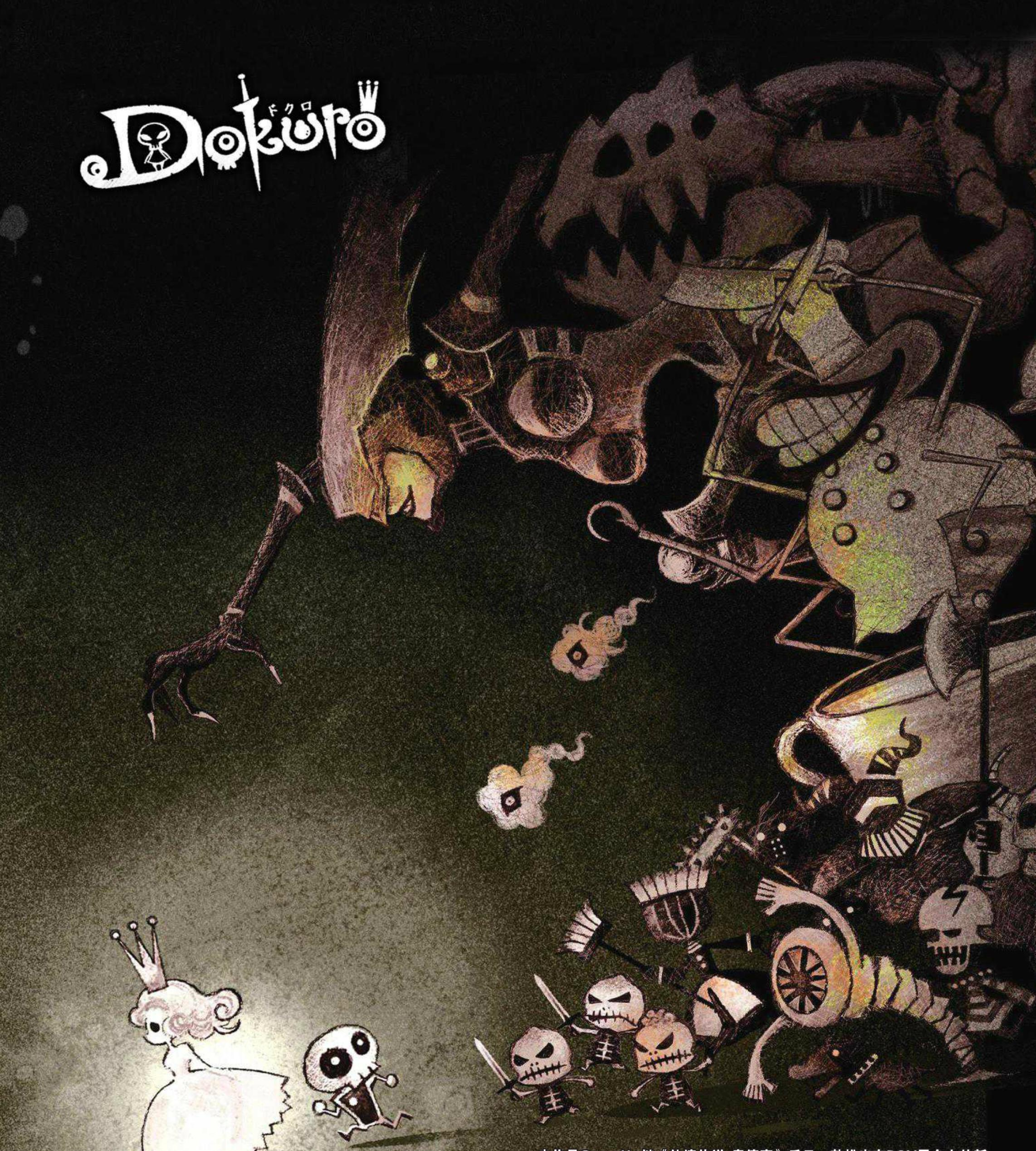
取得条件：连续弹跳9回，距离超过60格

奖杯说明：配置是9只粘泥族（升满了弹跳数为9），加上一位投掷距离远的人物。地图可以选用练武房4，先清场至一个敌人举起，将粘泥魔物循环围绕成正方形的圈，再投掷弹跳就行。



如图，A为投掷角色，B、C、D、E皆为粘泥魔物。B朝向向上，C朝向向左，D朝向向下，E朝向向右。投掷由A向红色的B投去，由于有时弹跳距离会随机，因此要多试几次。完成之后奖杯入手。

Dokuro ドクロ



ACT	小骷髅			必须记忆卡
	Dokuro			2646MB
	GungHo	2012年7月5日	日版	1人
零售版：2400日元/下载版：1800日元		无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

本作是GungHo继《仙境传说 奥德赛》后又一款推出在PSV平台上的新作，这里玩家要扮演可爱的小骷髅，带领着公主逃出这个布满怪物与陷阱的城堡。游戏的整体素质相当不错，玩法简单但难度却不小，画面灰暗却又十分可爱有趣。加上极其优惠的价格（尤其是下载版只需1800日元），是近期值得一玩的平台ACT作品。本篇攻略除系统、流程以及奖杯攻略外，还截取了游戏中各金币的位置，方便玩家收集。

文 酷洛洛 美编 Juxi

简单易懂系统说明

变身

通过双击触摸屏或背触板（亦可经由option选项改为R键）可切换骷髅和王子形态。

注意，第二章开始不论在什么状态下，主角可承受4次攻击，被攻击第5次时则立刻死亡。（第一章时第2次被攻击即死亡）此外如碰上尖刺、被重物压住、被火焰烧到、掉落悬崖均为即死。

骷髅形态下

1.方块键可使出骨头攻击，虽然没有攻击力，但可将杂兵敌人击远。

2.按两次×键可使出二段跳。

王子形态下（1-7获得变身药水以后）

1.连续按□键可使出三连刺击，具有攻击力，但无法击败斧骑士敌人。

2.只能一段跳。

3.在公主身边可以按○键抱起，但期间不能跳跃。再次按圆圈键可放下。

4.利用刺击可以隔断绳索。

超级王子形态下（13章以后）

1.拥有更高的攻击力，并且可以击败斧骑士。

2.可以二段跳，并且高度比起骷髅形态高出一格。

关于公主

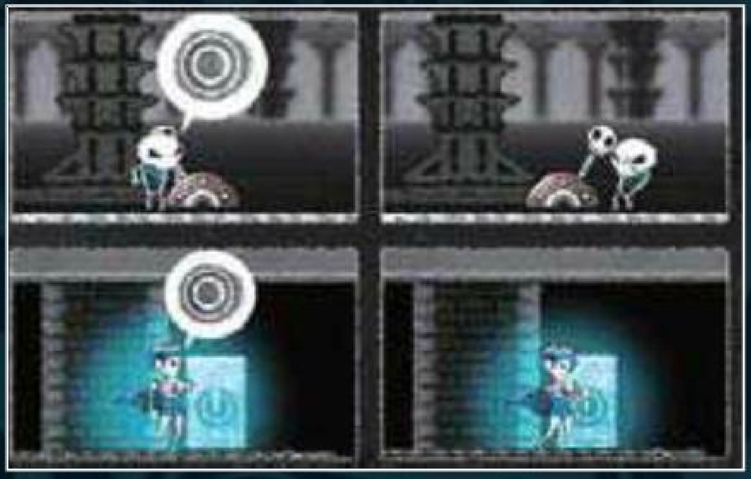
始终自动前进，直到道路尽头。即使只有一格台阶、空隙也不会继续行走。

当碰到怪物时，会害怕并向后退缩。

遭到两次攻击之后就会死亡，不过两次攻击之间有一定无敌时间。另外从一定高度上降下也会损失生命值，更高的高度则会直接死亡。

关于动作

当主角靠近一些机关或物件的时候，会出现○键提示，这时可开启机关、或是移动重物，是解谜的关键所在。



关于触摸屏绘画

得到粉笔道具后，可在触摸屏上绘画，这也是一些解谜的关键所在，不同颜色的粉笔有不同的作用。

白色粉笔： 可将断掉的绳索和重物、平台连接，重新吊起。

红色粉笔： 通过火源（可以是火苗、燃烧着的蜡烛、火魔等）制作导火索，来点燃相应的物件，如炸药桶、蜡烛等。

蓝色粉笔： 可以让地面上升水位，从而达到上浮重物的目的，不过需要两侧都有墙才能发挥作用。

关于敌人

虽然游戏并不是以战斗为主要目的，但敌人的种类依然有不少，这里稍加介绍，方便玩家做到心中有数，在流程中就不再赘述各敌人的打法。

剑兵

最基础的敌人，看到主角就会冲来，威胁很低。

回旋镖兵

会向主角不停投掷回旋镖，可用骨头攻击打回。自身防御很低，并且还会误伤其他敌人。

Vita动态
Vita企划
Vita动作
Vita攻略

小恶魔

在空中向主角慢慢飘来，一旦靠近会使用近身攻击，比较讨厌。

扫帚怪

主角靠近时会向两侧放出多个抛物线攻击，不过动作比较缓慢。

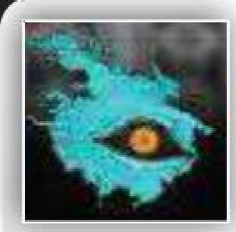
火魔

始终按一定弧度跳跃移动，虽不堪一击，但由于有点燃物件的功能，可善加利用。

挡屏法师

本身不堪一击，但是会通过施法让整个屏幕一片白，需要反复划动触摸屏才能恢复正常，和其他敌人配合时很讨厌。

独眼怪



在空中慢慢漂浮，只有碰到烛光时才会消失，不能用刺击攻击它，否则行动会更加迅速。

裙子怪

一旦发现主角或公主会张开裙子，并将其传送到固定位置。通过石块遮挡可以缩短其视线距离。

爬虫

一旦靠近就会向前小扑，打倒后过一段时间会复活。

斧骑士

最高级的杂兵，一旦靠近会使用范围广、伤害巨大的斧击，在变身超级王子形态之前只能通过淹死、压死和点燃烛光停止行动等手段解决。亦可用引其攻击后走远、待其硬直期间跳过来躲避它的追击。

黏黏怪

会吸附在天花板上，待主角靠近时突然降下，防御力较高。

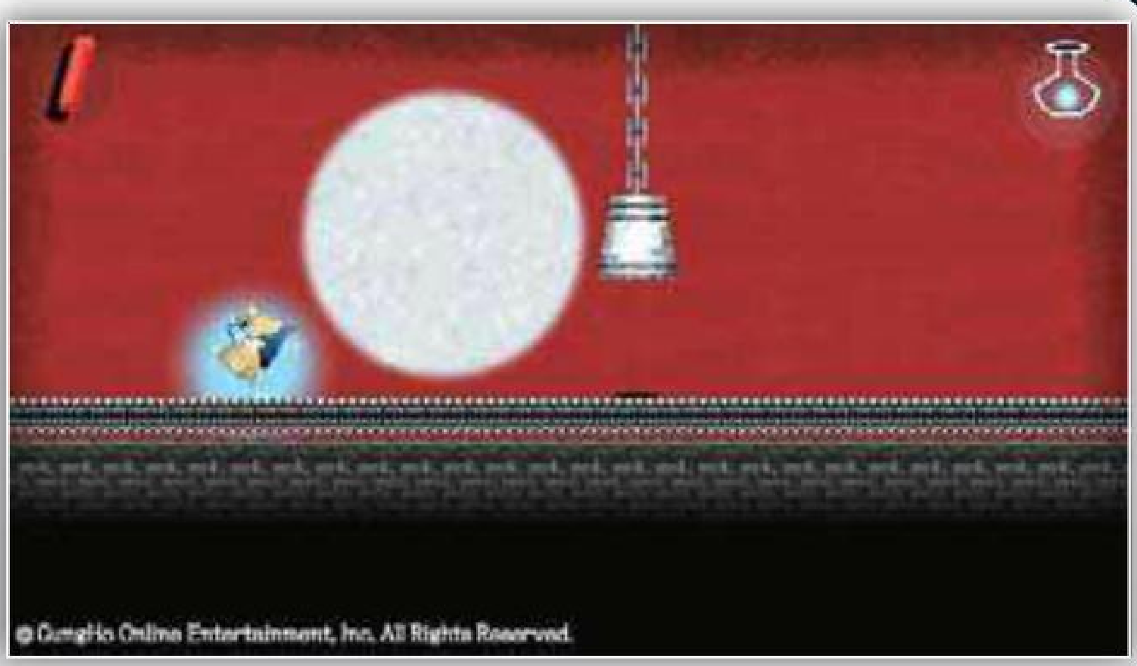
带狗骷髅

一旦发现主角靠近，骷髅就会放出抛物线攻击。一定要绕背先打倒狗，否则狗会进入狂暴状态很难脱身。

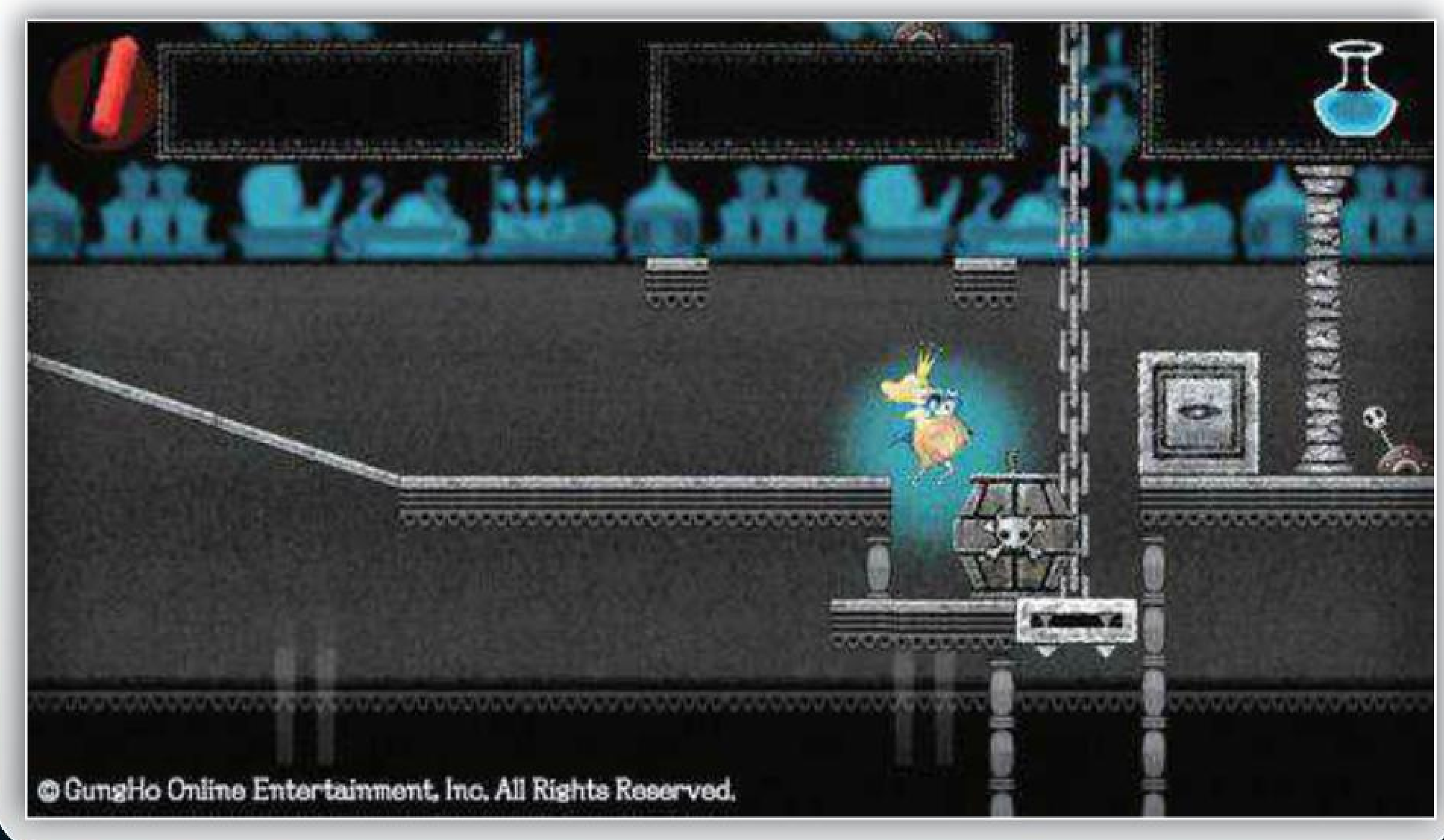
实用技巧

1.王子形态下普通攻击三段都可用跳跃取消，其中最后一段刺击可取消的时机较晚，超级王子形态可用二段跳取消空中攻击。此外跳跃攻击中落地可立即取消攻击动作。因此可派生效率攻击法：地面2段→小跳取消→空中3段→落地取消→LOOP。主要用来快速打击BOSS型角色。BOSS昏迷的场合地面2段可改为3段。

2.抱着公主虽然不能跳跃，但是仍旧是有小幅度浮空的，因此两个传送带秤砣机关关卡可以此操作“拖版”，非常有用。



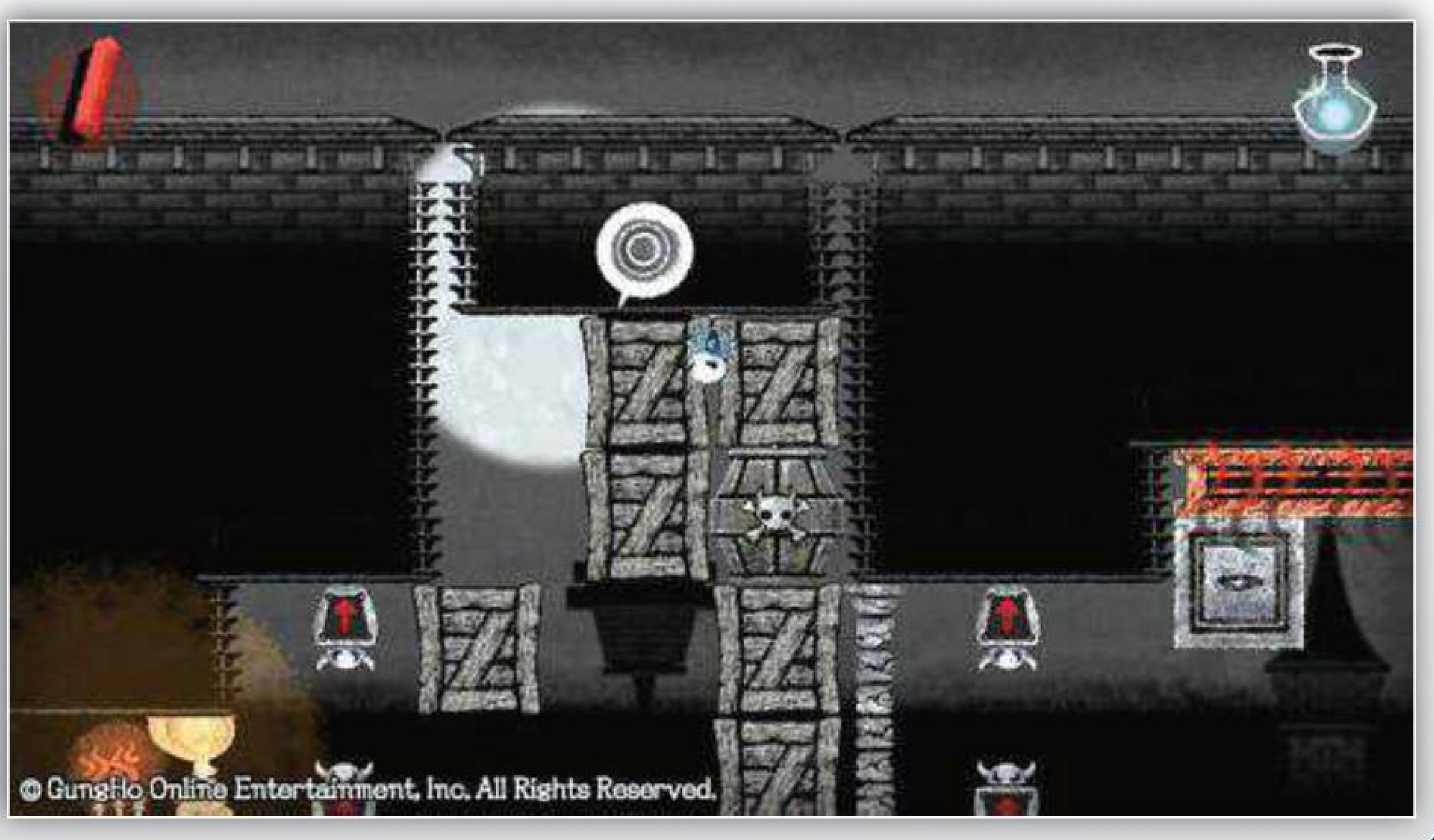
3.同一水平高度、一个身位的空隙是可以抱着公主直接通过的

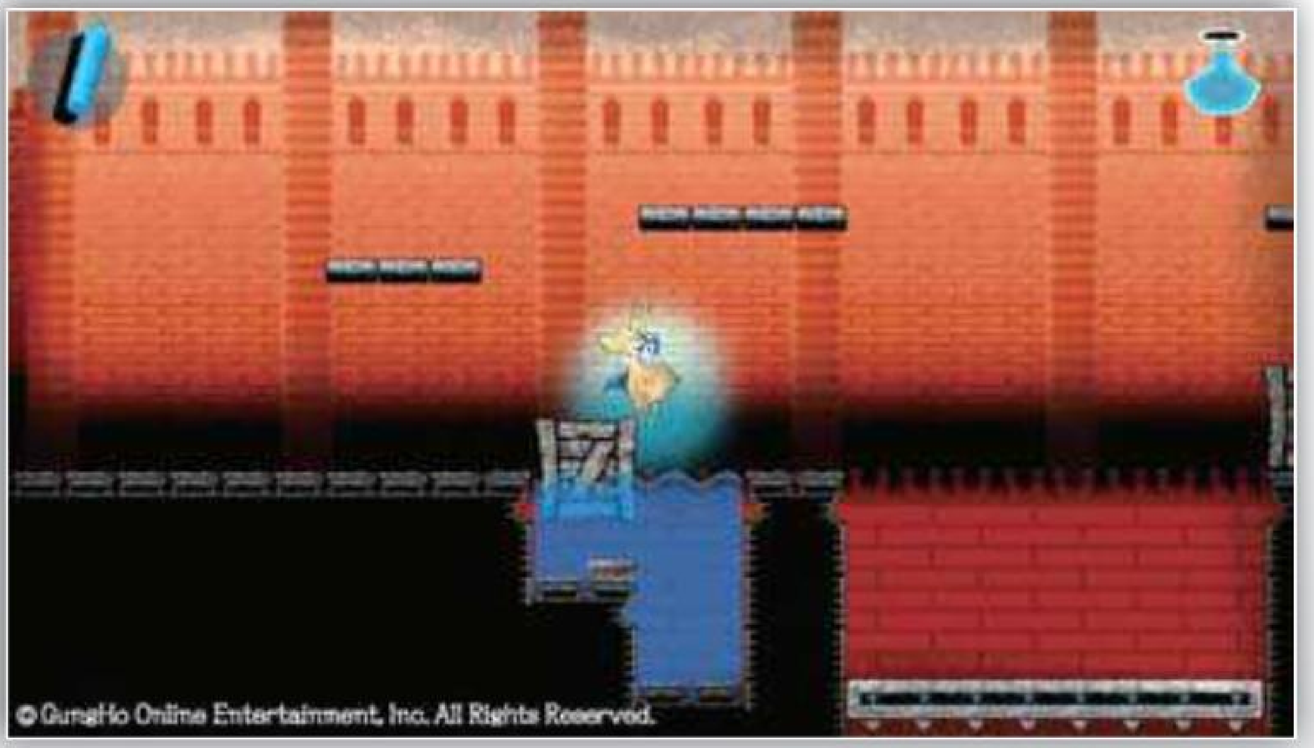


4.一些高台边缘紧贴着箱子、炸药桶之类场合，若紧贴着边缘尝试跳跃的话，有一定几率站立在本来不可能站人的高台边上。此时无法使用推、拉动作，否则会立刻掉下。但可以利用这点跳到一些本来无法到达的高处。

5.在一些推箱子的场合，有时会碰到箱子已推到底而头顶正上方掉下重物的场合，照理来说是必死无疑的。但若在骷髅状态紧贴着所推箱子的边缘、并在头顶重物即将掉落的瞬间使用小跳(高度仅一个骷髅身位的程度)，就会出现主角被夹入箱子之间，但毫发无损的情况。用这点可以进行一些谜题的新解法。

▼图为重力反转状态

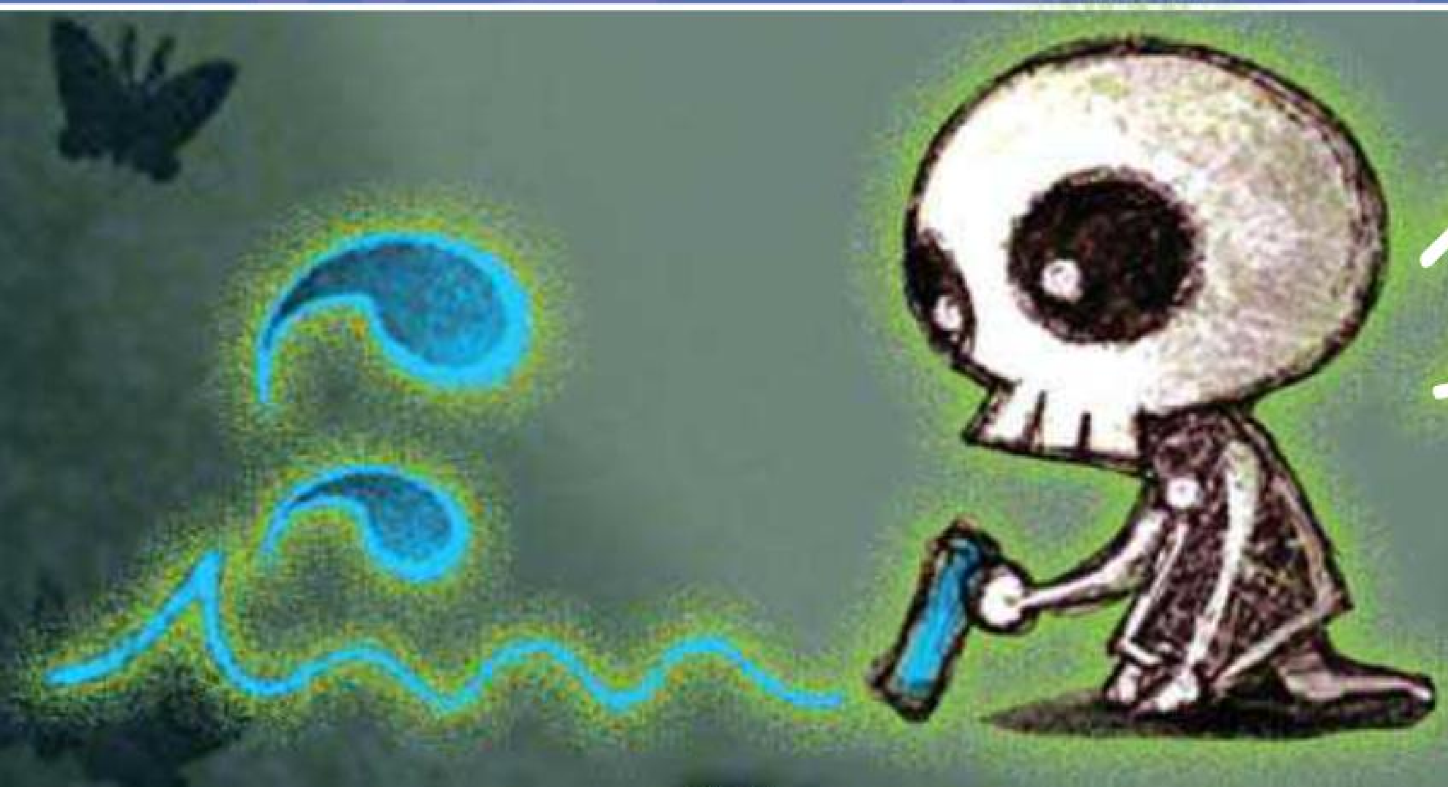




6.碰到竖向高一个身位、水平两个身位空隙的情况(如左图)，照理来说是不可能到达对岸的，但只要抱起公主尽可能地靠高处的边缘停下，再向低处行走的话，就可以顺利到达对岸

7.第7、13、14大关各小关之间的衔接部分(坐电梯、传送演出等)可直接用按三角键后的“重新开始”跳过。

以上4、5、6两条比较偏向于良性BUG的感觉，但也有可能是制作方有意留下的后路。



全关卡详细解法

本游戏共16大关、147小关、142枚硬币、7+1种BOSS。除14大关只有最后小关才有金币外，其他每个小关均有一枚金币，一般都在显眼的位置，不过部分硬币的拿法需要一番思考。玩家在第一遍流程中应拿到金币后再过关。注意拿到金币之后若死亡是要重新拿的。

STAGE 01 SPIRE

1-1

踩住开关拉起木门让公主通过，再拉右侧的拉杆放下平台即可。

金币位置

1-2

先到达右侧有刺木箱处，拉动上方拉杆交换左右两侧平台位置，并把有刺木箱推下右侧悬崖。回到左边把两处木箱推下带刺空缺，公主即可安全通行。

金币位置

走下悬崖取得硬币后立刻向左跳回地面。

1-3

击打敌人并使其掉落至地面的机关处，可使顶端秤砣降下。敌人被压死后过一会儿会再生，使全部三处秤砣降下后即可通行。

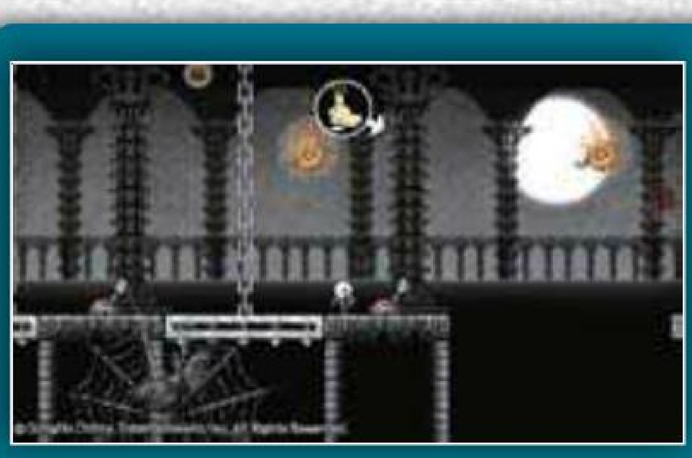
金币位置

跳下空缺并在脚接触到机关之前跳回地面，否则会被压死。

1-4

拉动拉杆放下三处平台，再把小恶魔敌人尽可能地往右边击打，公主会自行通过。

金币位置



第三处拉杆平台上方，需要借助上升\下降期间的平台跳跃获得。

1-5

获得白色粉笔。利用触摸屏将两处平台的绳索补齐，即可拉动拉杆通行。

金币位置

1-6

先将正方平台处敌人解决，再到顶端把石球推下。用粉笔使绳索接上石球，拉动旁边的拉杆可使石球击破石墙。最后拉动最右边的拉杆降下左侧的平台即可通行。

金币位置

1-7

获得变身药水。抱起公主走下台阶，拉动拉杆和公主一起到达上方，再次抱起公主走一段秤砣机关即可。需注意各秤砣机关的活动规律，以防被压死。

金币位置

1-8

拉动拉杆打开大门，变身王子后清光门内敌人，抱起公主前进，到达多个绳索吊起重物处用王子形态切断绳索补齐空缺即可。

金币位置

1-9

踩住开关打开大门使公主通过，松开机关后右侧的三处大门会缓缓降下，之后的动作需要迅速：第一道门前使公主站在箱子上，拖动箱子使其紧靠右侧即可通行；第二道门前需踩动机关使秤砣降下；第三门前需要踩住上方的按钮使传送带改变方向，公主方能通行。

金币位置

第二道门前的尖刺上方，注意踩过机关秤砣降下后便无法获得。

1-10 BOSS战：大锤胖子

BOSS攻击方式

靠近BOSS时会使出砸击，离远即可躲避。

跃起并垂直落下，避免停留在BOSS正下方即可。

原地跳起引发地震，并同时掉下两个箱子。

这时只要抓紧将针刺箱子拖向中间，BOSS向场地中间跳跃碰到针刺箱子便会昏迷，是痛殴的好机会。

© GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

此BOSS的攻击极为模式化，只要玩家不要其落地时太靠近引发砸击，就会一直重复版边跳至中间再跳至另一版边→地震的攻击模式，因此只要两个来回即可把其解决。

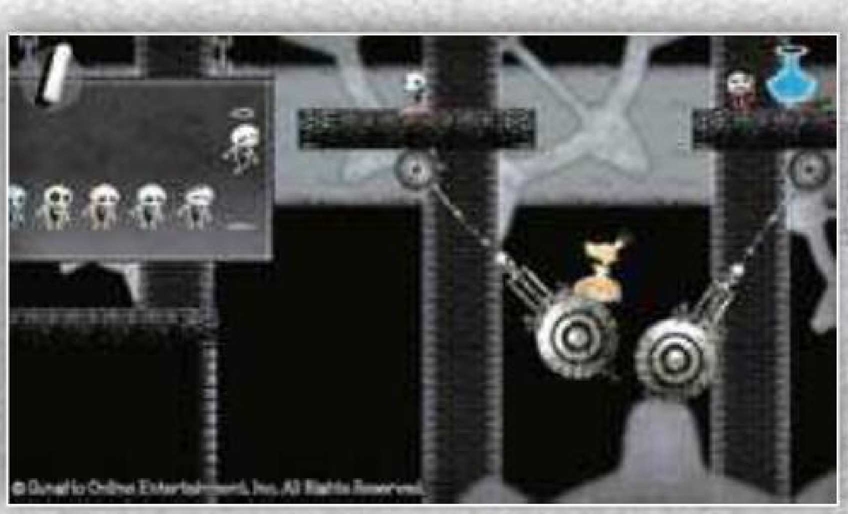
金币位置

在BOSS使用地震攻击后，经由无尖刺的箱子二段跳获得。

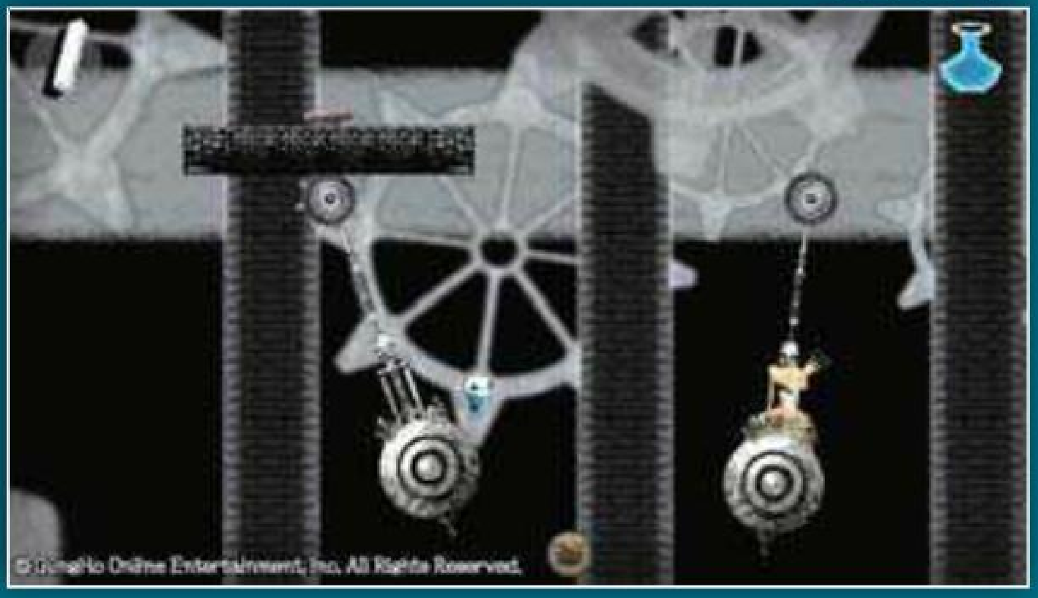
STAGE 02 CLOCK TOWER

2-1 1.在公主站上钟摆，并摆动到最右侧的时候踩住上方的机关，使钟摆停住，便可使公主移动到右侧的钟摆。

2.重复以上操作一次使公主到达第三个钟摆，主角清理掉最右侧地面的敌人并踩住开关使平台降下即可。



金币位置



第二、三个钟摆之间，需站在钟摆上下落取得并利用二段跳跳回钟摆。

2-2 公主站在平台处后，顺时针转动机关传送公主到达右侧地面。到火焰喷射处之前停止转动并略等片刻即可。

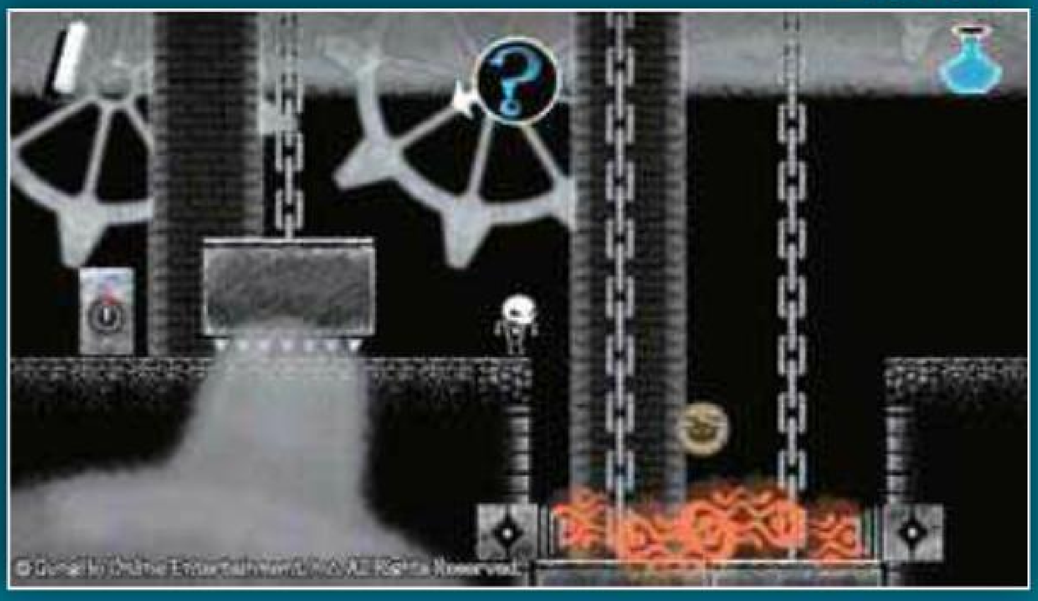
金币位置

2-3 拉动右侧拉杆使阶梯降下，回头抱起公主抓紧时间通过即可。

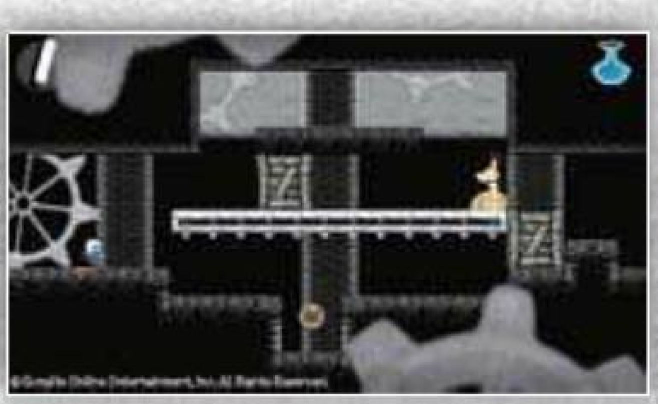
金币位置

2-4 先到右侧清理掉两个敌人，然后依次旋转左起的三个机关升起针刺秤砣让公主通过。第三处机关同时控制喷火处下方的平台，把握好转和停的时机让公主到达右侧地面即可。

金币位置



2-5 1.将下方的箱子往右侧推到底，再把上方的箱子推下，并移动到上下两个平台之间处，再踩住左侧开关即可。（如图）



金币位置

让任一箱子压住左侧开关方能下行获得。

2-6 首先干掉右侧的敌人，然后依次踩住左起的三处开关升起底端平台让公主通过。需要注意的是等每个钟摆快要移动到最左侧的位置时踩开关才能顺利通行，否则钟摆靠近地面时碰到公主会将其推回，最后一处的尖刺钟摆更会直接杀死公主。

金币位置

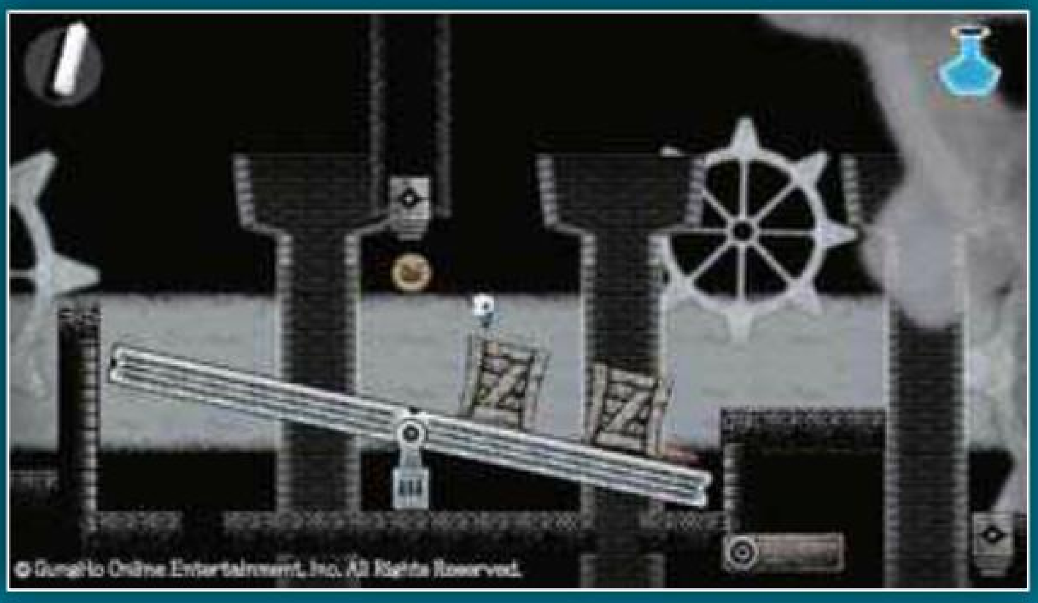
2-7 1.首先把跷跷板左边的箱子推到中段靠左的位置。

2.然后再把右边的箱子尽量向右边边缘推。（如图）

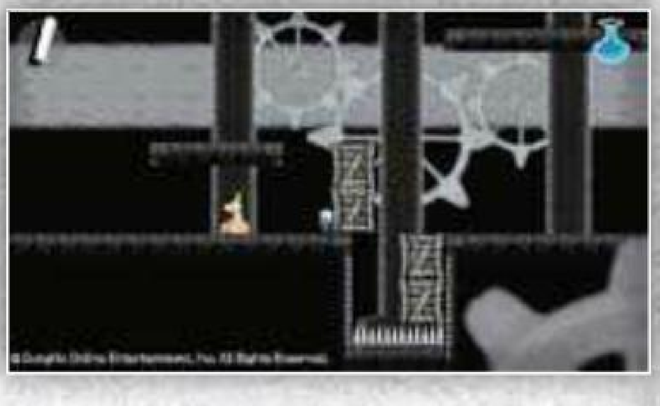
3.然后到下方抱起公主，移动到如图左右的位置。

4.变回骷髅，第一时间回到上方，将边缘的箱子推下。最后将箱子推到下方机关处，使公主站立在箱子上并抓紧时间将其送到右侧底面即可。

金币位置



2-8 将分散在各个平台的箱子推下填平底端空缺即可，注意第二高度的箱子最后再推下，否则无法跳跃到更上方。注意下方的两个箱子如果竖着叠在一起可一次推两个箱子节省时间。



金币位置

2-9 顺时针旋转机关令下方尖刺缩回，再到下方踩住开关让平台降下令公主通行。抓紧时间的话一个来回就够了，否则需要在公主走上平台后重复一次转机关、踩开关这两个步骤。

金币位置

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

2-10 先到达右上平台，转动机关可使顶上的旋转刃降下并杀死下方的斧骑士。然后踩动下方的开关使公主走上传送带，再绕到公主处并抱起，把握底端旋转刃的移动空隙冲下传送带即可。

金币位置

STAGE 03 KITCHEN

3-1 开始即抱起公主前进，在第三块铁板处稍停一下待火魔敌人跃过头顶继续前进即可。

金币位置

3-2 清理掉跷跷板周围的敌人，将右上方的箱子往左推填补空缺。之后左右都会出现敌人，迅速解决右边的敌人，并站在跷跷板右半边让公主顺利通过。

金币位置

3-3 抱着公主持续前进即可通过跷跷板。

金币位置

3-4 让两个箱子竖着叠在一起推下缺口，再拉动右边拉杆放下顶端平台即可。

金币位置

3-5 1.将炸药桶向从右侧推下，再向右拖动一个身位的距离，回到上方待火魔点燃炸药桶并炸开石墙。（如图）

2．再将炸药桶从左侧推下，向左拖动两个身位的距离可引燃（如图）。

3.之后迅速将炸药桶推向石墙，并跳到高处躲避爆炸。

4.之后清理掉场上的火魔，踩动左上机关让公主通行即可。

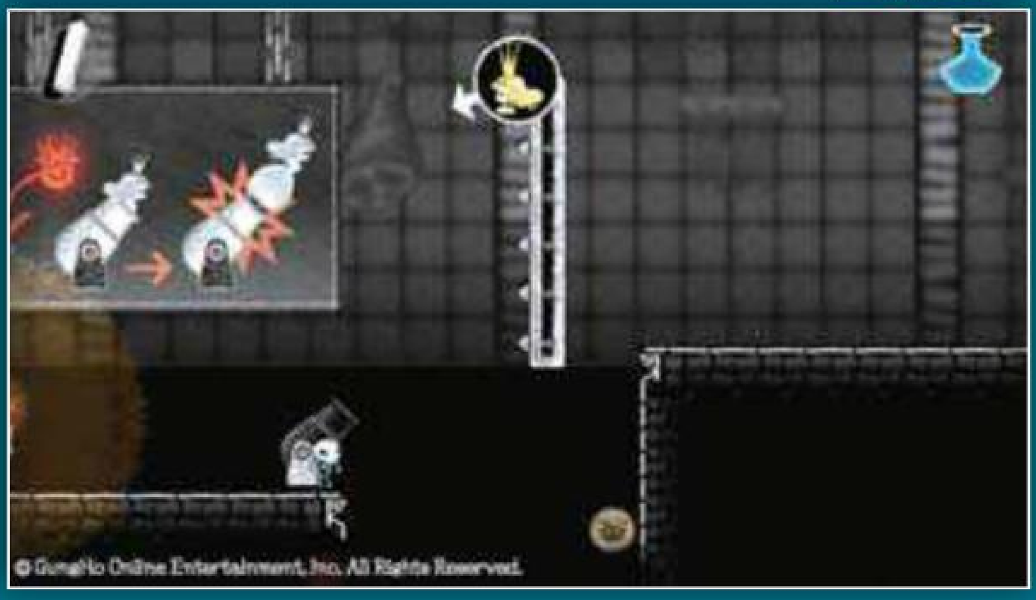
金币位置

3-6 先站在跷跷板右侧让公主通行，之后清理掉敌人，再踩住或让箱子压住上方开关降下平台即可。

金币位置

3-7 取得红色粉笔。抱起公主带到下方炮筒处，利用红粉笔连接一旁的蜡烛引燃炮筒，将公主送至右侧地面即可。

金币位置



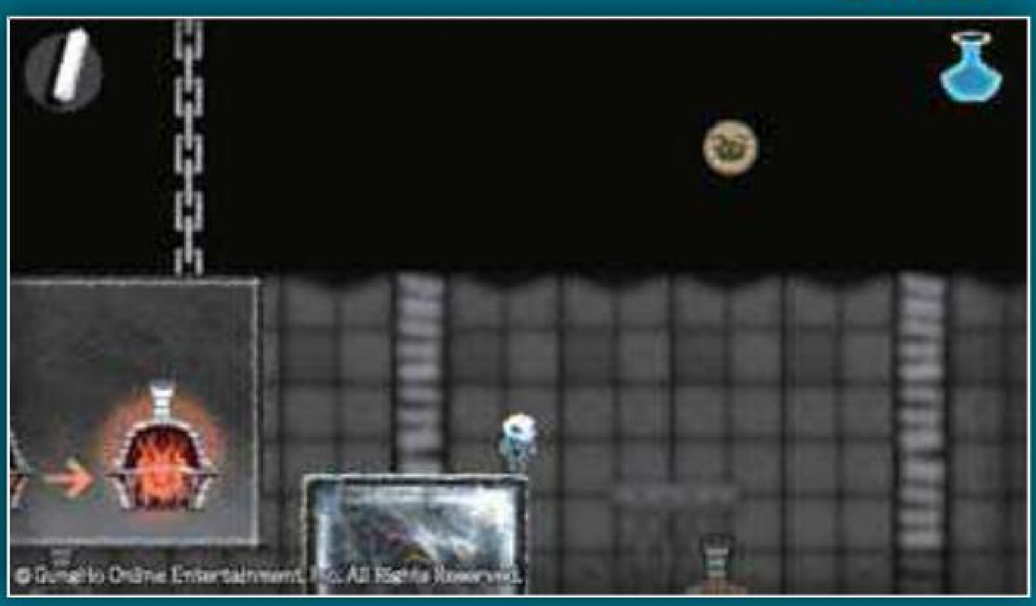
站在右侧地面边缘往下落，取得后用二段跳跳回。

3-8 顺时针旋转机关将左边的炮台调整至60度左右的角度，再利用红粉笔从左到右依次点燃炮筒传送公主即可。

金币位置

3-9 将右侧的大冰块拖至最左侧的火炉处，红粉笔引燃火炉令冰块融化、斧骑士复活，到左边等斧骑士走到针刺秤砣底下后踩动开关杀死，即可通行。

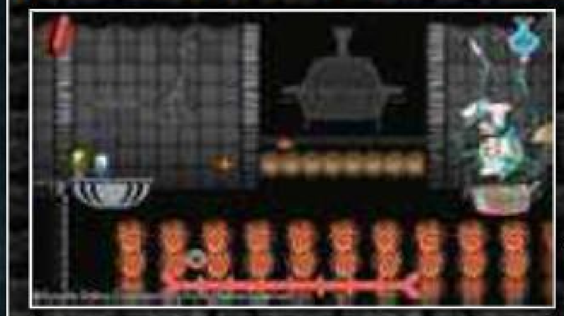
金币位置



冰块初始位置上方，融化冰块前取得。

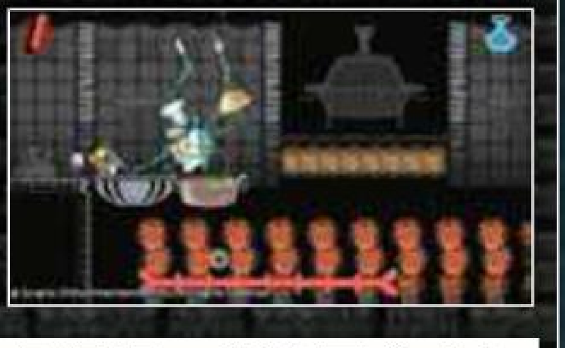
3-10 BOSS战：厨子

BOSS攻击方式



远离主角时会放出两条带有跟踪效果的小鱼，通过跳跃躲开。

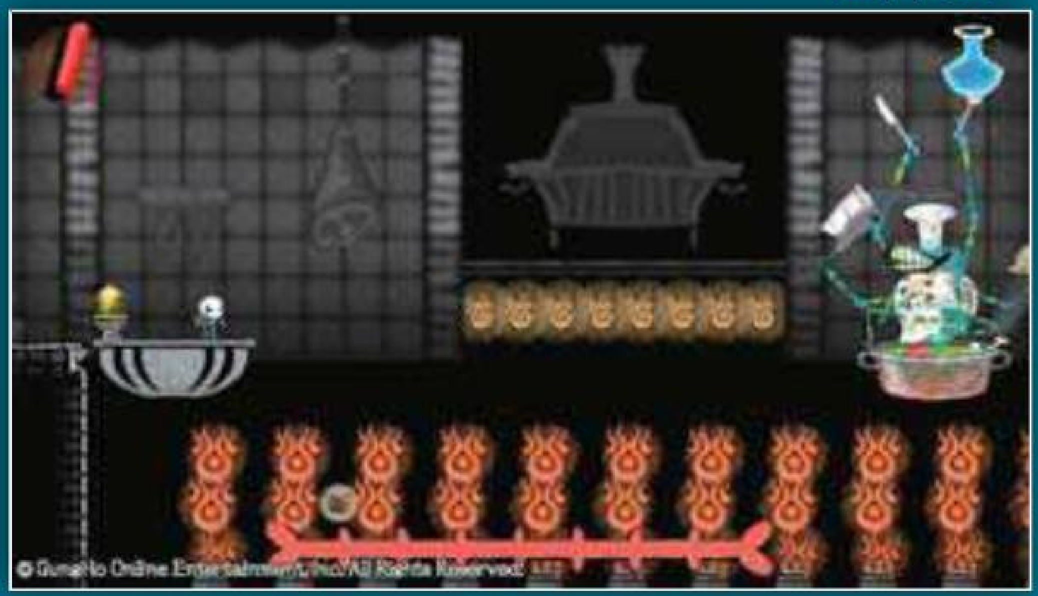
贴近主角所在平台时会使出斩击，需要离开平台方能躲避。



有时也会向下倾泻粉末，一旦触及就会立刻死亡，同样需要离开平台。

平常BOSS都离主角很远，需要不停击打铃铛使BOSS靠近。当BOSS贴近主角所在平台后，受到两次三连攻击后就会被击远。这时候就需要重新击打铃铛。不过也有一种快速的方法，就是使BOSS靠近平台但不紧贴上，这样多少次攻击也不会将其击远，距离超出攻击范围的时候就回头打一下铃铛继续打击BOSS，几十秒即可解决战斗。

金币位置



藏在火焰之间，取得后需要二段跳准确地跳回。

STAGE 04 BANQUET HALL

4-1

1.红粉笔点燃上方的全部蜡烛，右侧的几个蜡烛可以和后面几步同时进行。

2.将石桥上的炸药桶和箱子向右侧推，抱住公主确认已站在石桥被炸后可安全落在底端炸药桶的位置，红粉笔引燃炸药桶。

3.上方平台的箱子没用，推下悬崖。拉动左下方的拉杆，让公主来到上层。

4.推动右下方的两个叠起木箱至左侧边缘，并抱起公主停留在箱子上方。

5.运送左侧的炸药桶至右侧的石墙，红粉笔引燃并炸开。

6.移动下方的两个木箱至右侧边缘将公主送到地面即可。

金币位置

以上步骤结束后将下方两个木箱推回左侧边缘处(一定要尽可能地靠左)，拉动中间拉杆放下平台，再从左边拖来一个炸药桶推至下方的箱子上。最后升起平台，将炸药桶运至右下石墙前引燃即可。

4-2

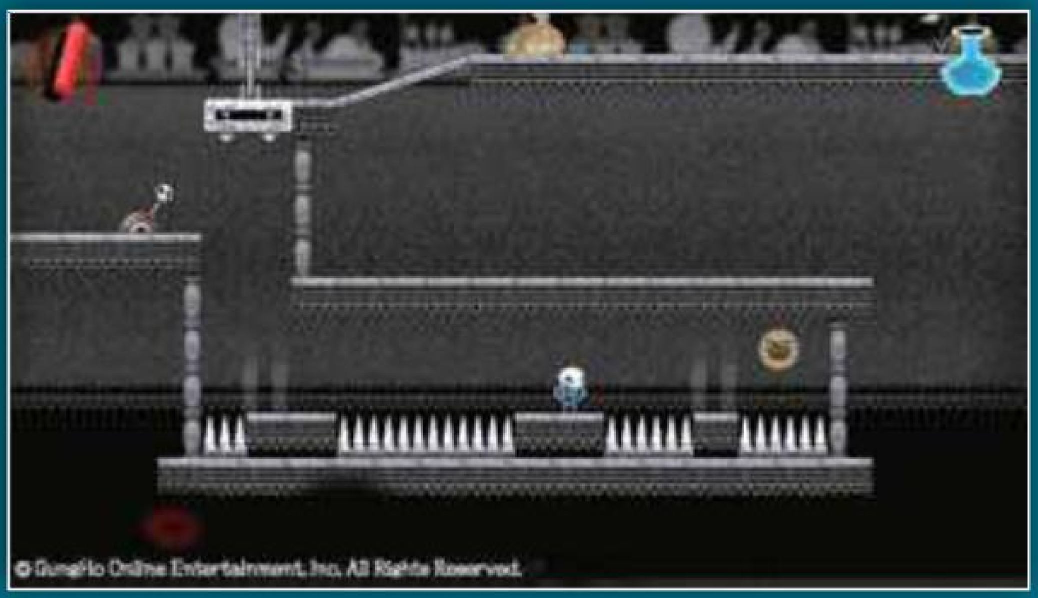
1.前行，先将上方平台的石球从左侧推下砸开石墙，再把炸药桶从右边推下。

2.拉动右侧的拉杆放下平台，并把右下的方石块从左侧推下，并靠向左侧边缘。

3.将之前推下地面的炸药桶送至方石块上方，再移动方石块将炸药桶送至右侧石墙处并引燃。

4.抱起公主，用第三步同样的方法将其送至右侧即可。

金币位置



炸开石墙后右下方的钉子阵尽头。

4-3

1.先将上层的物件移动到如图位置。

2.引燃最右的炸药桶，爆炸后先将钉刺木箱推下、再推下铁块，这样下部中央的空缺填齐。

3.引燃剩下的两个炸药桶，然后先将右侧铁块推下，再将左侧铁块推下（都往右推），下部左边的空缺填齐。

4.迅速抱起公主送至左下烧红铁块的右侧安全位置，之后向右推动最后一个铁块至下部右边空缺，抱起公主经由平台送到上方即可。

金币位置

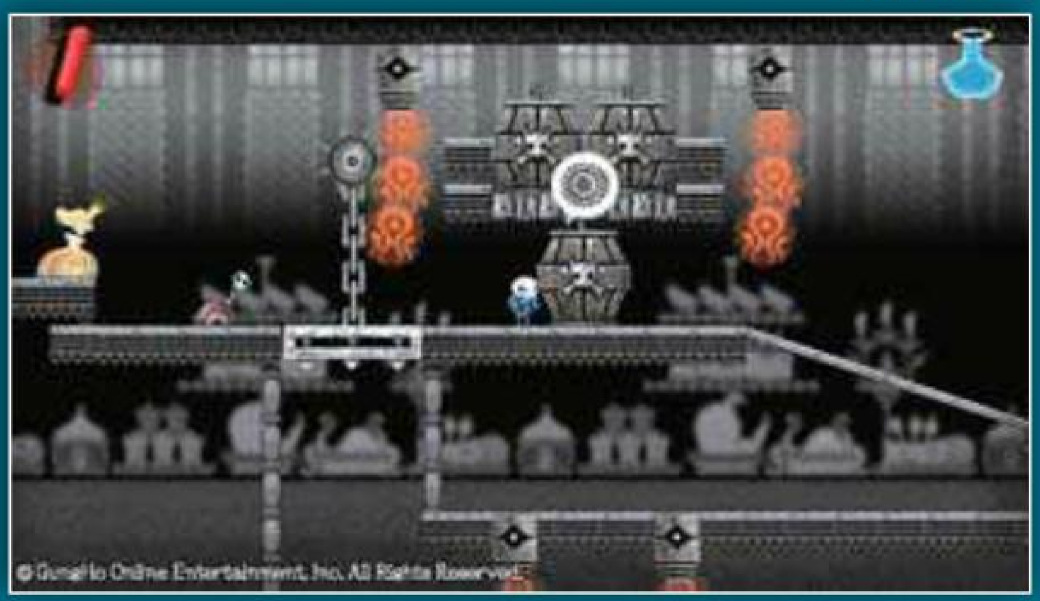
下部中间空缺处

4-4

1.拉动拉杆将平台降至下方，把下方的石球运送至上方，向右推至斜坡处砸坏石墙。

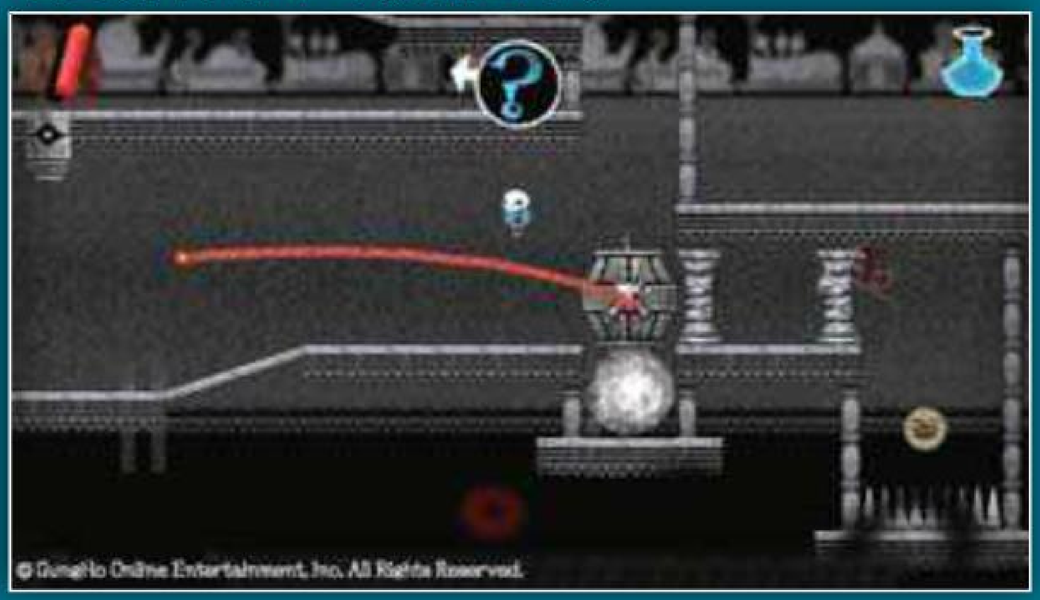
2.抱起公主下一级台阶，由于公主个子矮不会被上方火焰喷射器烧到，不用继续抱着让她自己走，经由右方的平台送到上层即可。

金币位置



1.在完成以上步骤后，将下方的炸药桶用送到上方放有两个炸药桶的石平台下方，并引爆，让两个炸药桶掉落地面。

2.分两次推送两个炸药桶至右下方的石墙处并引爆即可获得金币。



以上两步运送炸药桶期间需要注意避免碰到火焰，否则会被引燃。

4-5

1.来到下方左侧，先利用左边的炸药桶将右边放在箱子上方的铁块推下。

2.把炸药桶上方左侧的石墙处，引爆。

3.回到下方左侧，把木箱推到

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

最左边的炸药桶旁，并把铁块运到上方左侧，填补空缺。

4.把下方左侧的木箱往右拉压住开关使右边平台上升，并把最左边的炸药桶运至上方。

5.把上方左侧尽头的方石块推下尖刺，再到达下方右侧，把上面放有箱子的铁块向右移一格，回到上方，把炸药桶推至下方右侧。

6.把堆着箱子的铁块经由右方平台送到右上方的地面，同样路线将炸药桶送到上方右侧的石墙处引爆。

7.将右上方的铁块补齐空缺，并把木箱压住下方右侧的开关使左边平台上升。

8.最后拉动下方右侧的拉杆回到上层，将最后一个可移动的方石块向左移补齐空缺，终于可畅行无阻顺利过关。

金币位置

4-6

1.将石球推至下方并紧贴右边，接着依次将左数第五、第四移动平台上的箱子往左推下（如图）。

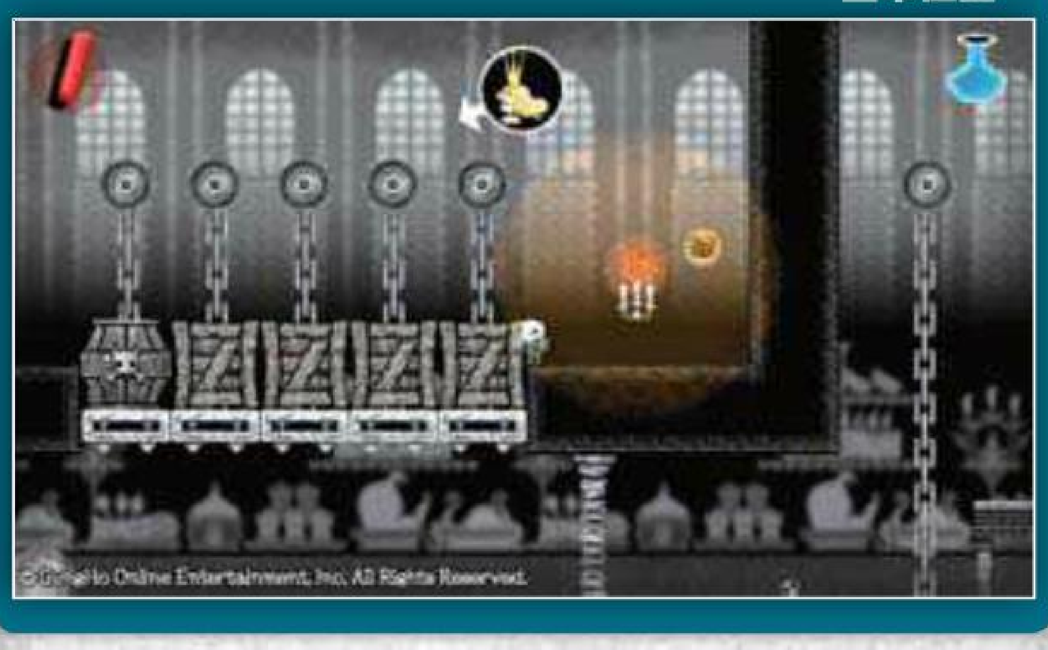
2.将下方最左箱子往左拉一格使其同时压住左数第二、三个开关，并将平台上的两个箱子移到如上图处。

3.将下方最左箱子右推仅压住第三开关，把平台上的两个箱子移到如图位置，再将上方炸药桶推下。

4.将炸药桶送至右边石墙前，再把平台上左侧箱子往左推下同时压住第一、二个开关，抓紧跳回平台，引爆炸药桶。

5.把最后一个箱子右推填补空缺即可回头接公主通行。

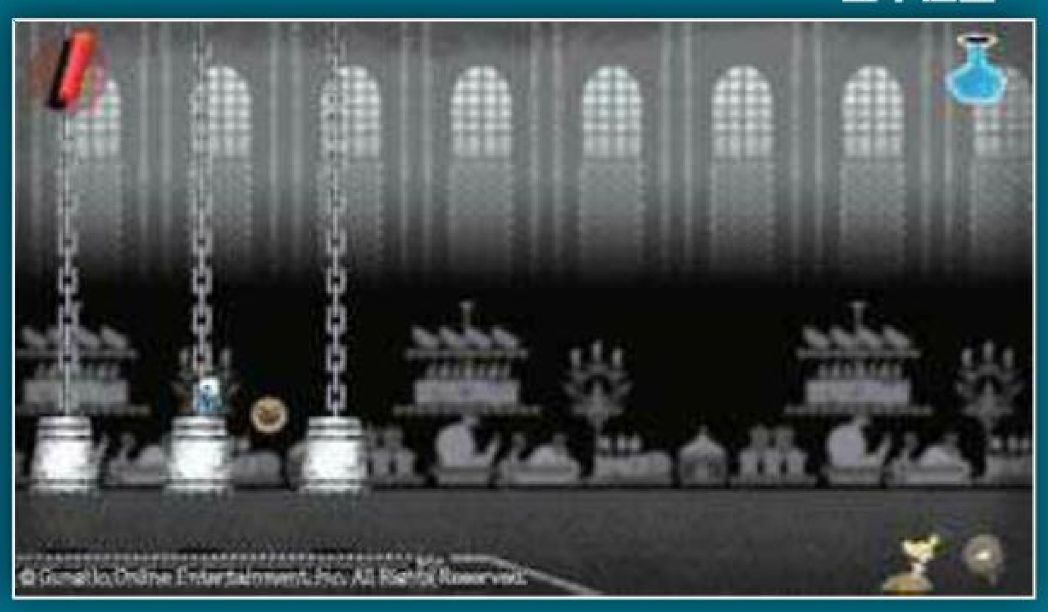
金币位置



4-7

强制卷轴传送带关卡，活用跳跃拖版技巧，就可以顺利通过。

金币位置



4-8

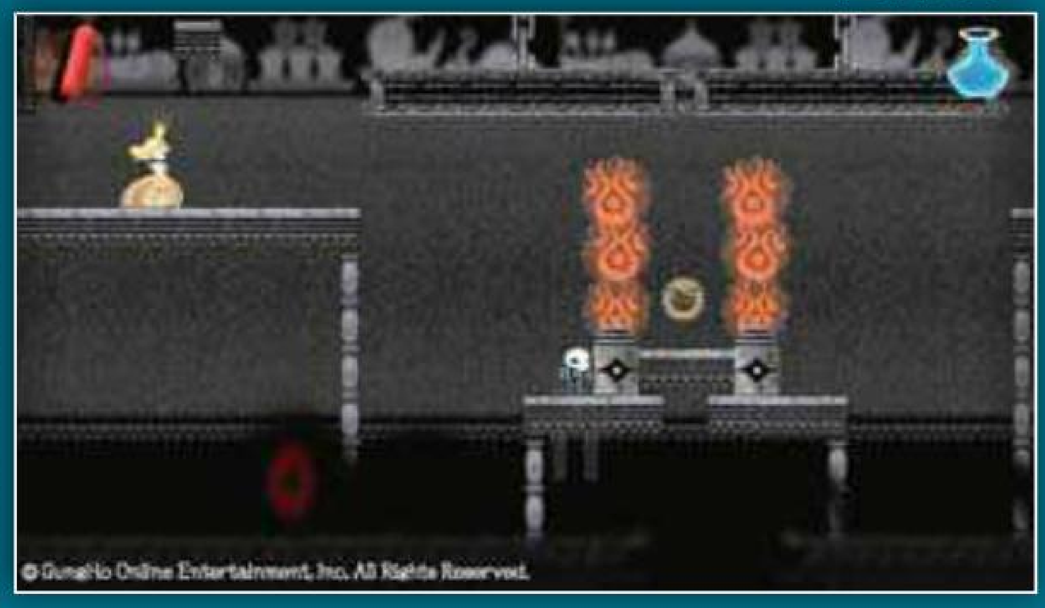
抱住公主送下台阶，独自前行用骷髅形态将火魔敌人不断向右击打，直到融化右侧的冰块，变回王子形态立刻清场即可顺利通行。

金币位置

4-9

踩在左方活动平台靠左位置，等公主走上平台抓紧时间经由左上高处来到右方活动平台使左方平台升起，即可顺利通行。

金币位置



4-10

1.先让公主钻进炮筒，顺时针旋转机关到底，并点燃。公主随即来到上层平台。

2.把右侧白色物件向左推下，清理场上敌人，再来到公主所在平台，抱起公主来到下层即可。

金币位置

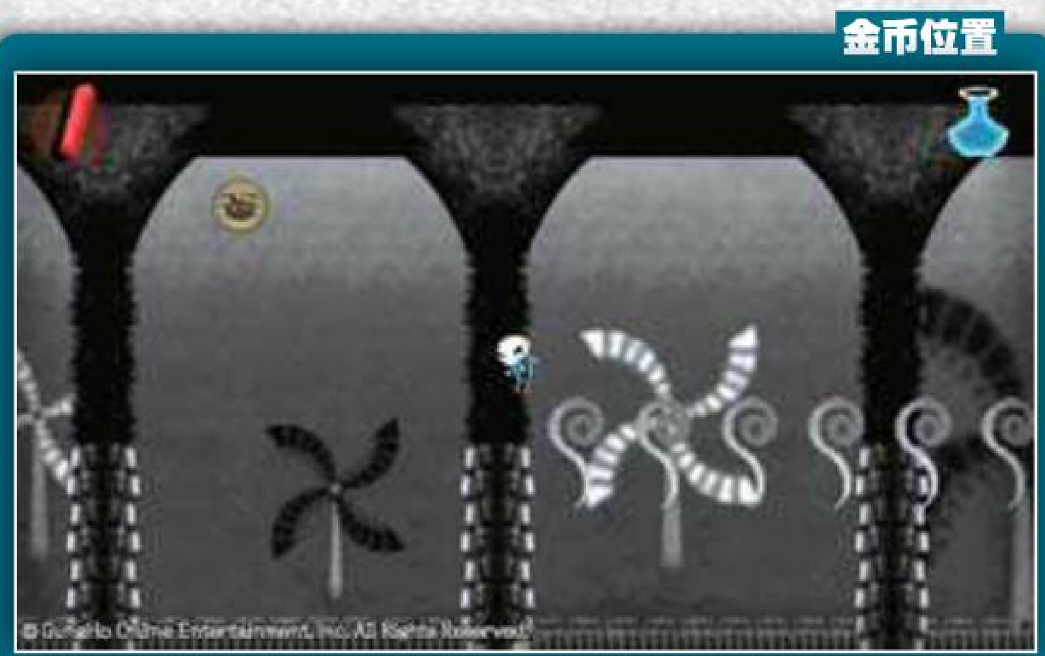
上层用炸药桶炸开石墙，注意清理里面的火魔以防之后妨碍玩家。

STAGE 05 OUTER CORRIDOR

5-1

抱着公主经由上升气流来到上方，之后独自前往右方拉动拉杆开启上升气流即可通行。

金币位置



5-2

1.拉动左下方拉杆，开启上升气流。

2.来到右侧拉动拉杆，放下顶端平台即可。

金币位置

以上第二步当公主走上平台后再次拉动右侧拉杆升起平台，待公主走至边缘踩住开关，下方挡住金币的门即会开启。

5-3

1.来到下方，先干掉一个遮屏魔法师，然后把炸药桶推到石墙边缘引爆。

2.解决掉剩余的魔法师，通过踩住两处开关分别放下两个平台让公主通行即可。

金币位置

以第一个平台左上处，需经由右方平台跳跃而来得到。

5-4

1.抱起公主将其放置到最上方的风扇右侧。

2.来到最下方平台顺时针旋转机关到底。

3.回到最上方平台，拉动拉杆，公主被吹到右侧，主角也一阵跟上即可。

金币位置

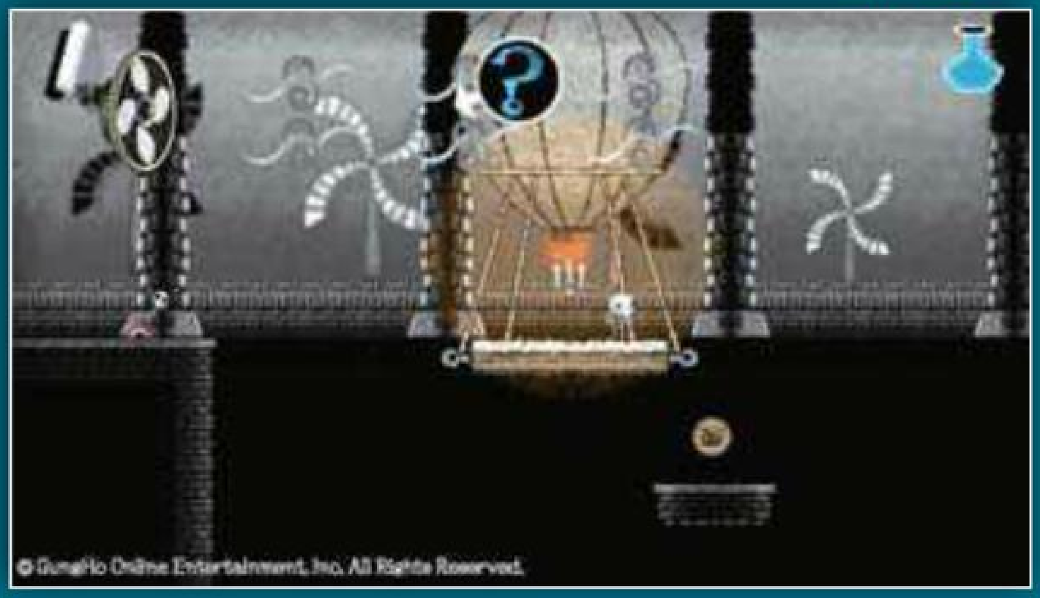
上图已示

5-5

1.把公主和炸药桶一同送上热气球，拉动左边的拉杆使热气球右行。

2.热气球靠岸后推下炸药桶至石墙边引爆即可。

金币位置



5-6

1.把公主送上热气球，在火焰喷射的间隙拉下左边拉杆使热气球右行。

2.热气球靠岸后，拉动右方的拉杆使热气球上升，期间公主若被暗箭伤到不必惊慌，待到达顶端后即可。

金币位置

5-7

先把场上碍事的小恶魔敌人清光，然后将公主送至风扇叶上，旋转机关令风扇吹风传送公主至对岸即可。注意机关应断续旋转，否则会令公主碰上尖刺。

金币位置

第一处风扇上方平台，需经由右方平台跳跃而来，有斧骑士把守。

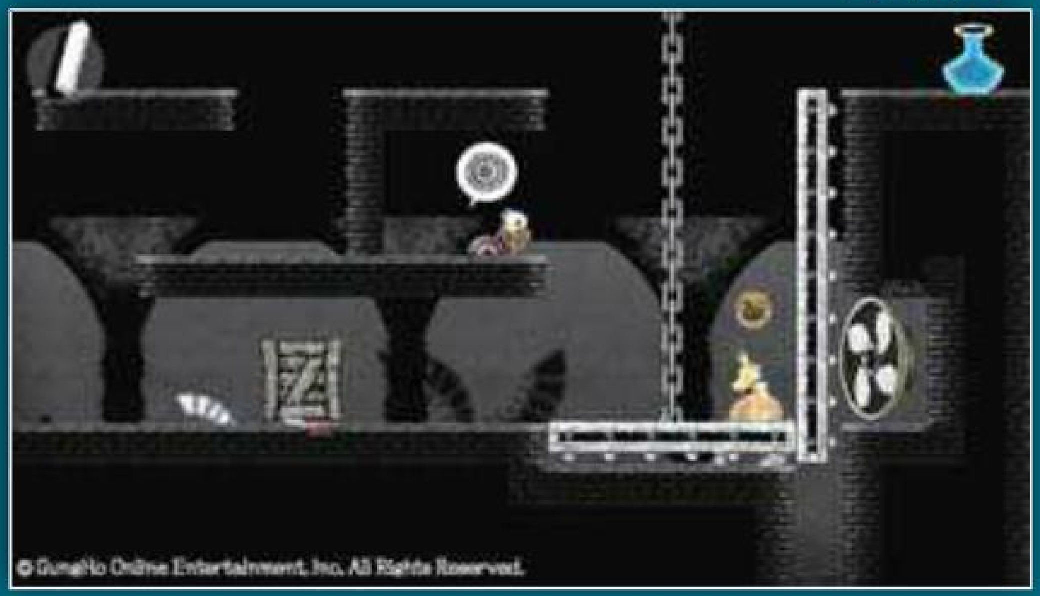
5-8

1.先把场上的敌人全部消灭。

2.将右上方的箱子推下，压住下方的开关，令右方平台降下。

3.拉动中央的拉杆，使风扇被挡住，公主走上平台，将压住开关的箱子推开即可。

金币位置



风扇左边，以上第三步挡住风扇后即可获得。

5-9

1.把公主送上热气球，拉下左边拉杆使热气球右行，注意清理左下敌人。

2.来到右侧，在公主靠近火焰喷射器时利用方石块挡住火苗即可。

金币位置

5-10

1.将公主送到下方吹风区域，尽量靠左着地后放下公主。

2.公主看到尖刺后害怕而后退，正好会踩住下方的开关，顶端平台降下，主角跳上平台踩住开关，下方的尖刺会降下。

3.当公主来到右侧后，会出现两个敌人，火速解决掉即可过关。

金币位置

STAGE 06 COLLECTION ROOM

6-1

利用第一个蜡烛拿红粉笔引燃右侧的几个蜡烛让斧骑士老实下来即可。

金币位置

6-2

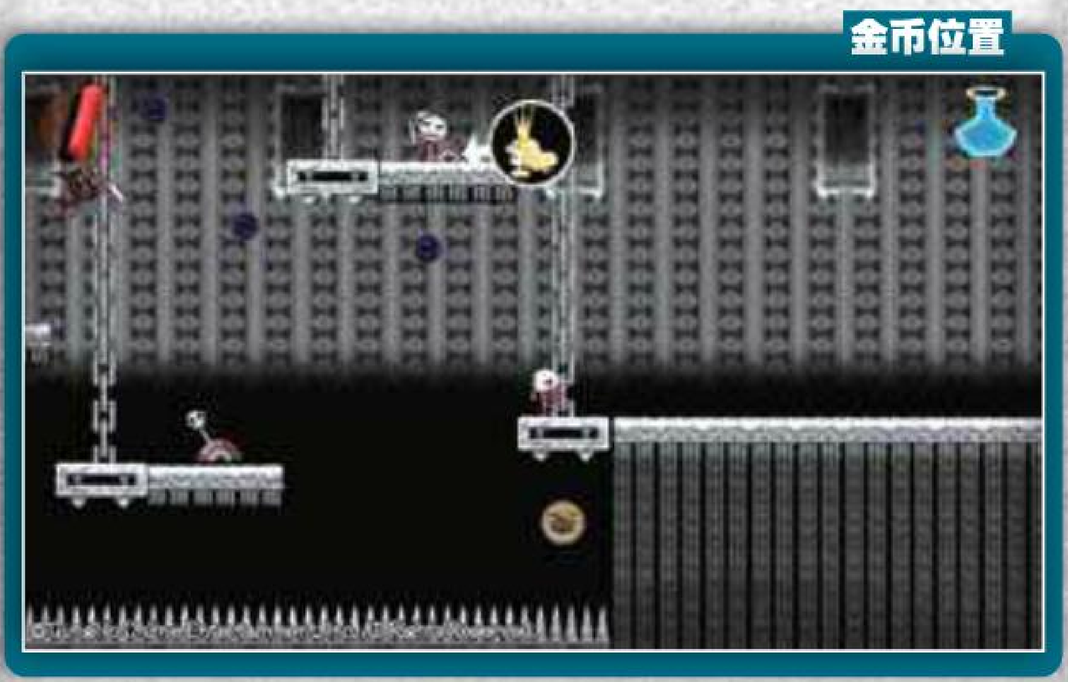
待斧骑士靠近时，推落上方平台的箱子，压死斧骑士并填补下方空缺，共有两处，之后即可通行。在最后的平台上升时注意清理左侧的回旋镖敌人。

金币位置

6-3

解法比较简单，从左到右依次拉动拉杆升降平台让公主通行即可，关键在于行动期间要利索地清理敌人，并且这里敌人会再生，要稍加注意。

金币位置



6-4

1.先将上方平台的方石块推下填补空缺，再推下超级炸药桶并移至左下斧骑士附近并引爆将其解决。

2.来到右侧，把方石块推下（亦可用白粉笔绳索连接方石块并切断），然后待上方平台的超级炸药桶再生后移至右侧的斧骑士附近引爆并解决，即可通行。

金币位置

6-5

1.首先来到上层，将上方平台的木箱推至左侧边缘，挡住暗箭，同

时引燃右下方的蜡烛，让斧骑士老实下来。

2.将公主带到移动平台上，拉动右下拉杆，再到右上方推下箱子即可通行。

金币位置

6-6

一口气引燃全部蜡烛，使独眼怪消失，再用箱子填补两个空缺即可。

金币位置

6-7

先将场上敌人清光，通过旋转机关放下两处平台，再推动箱子填补空缺即可。

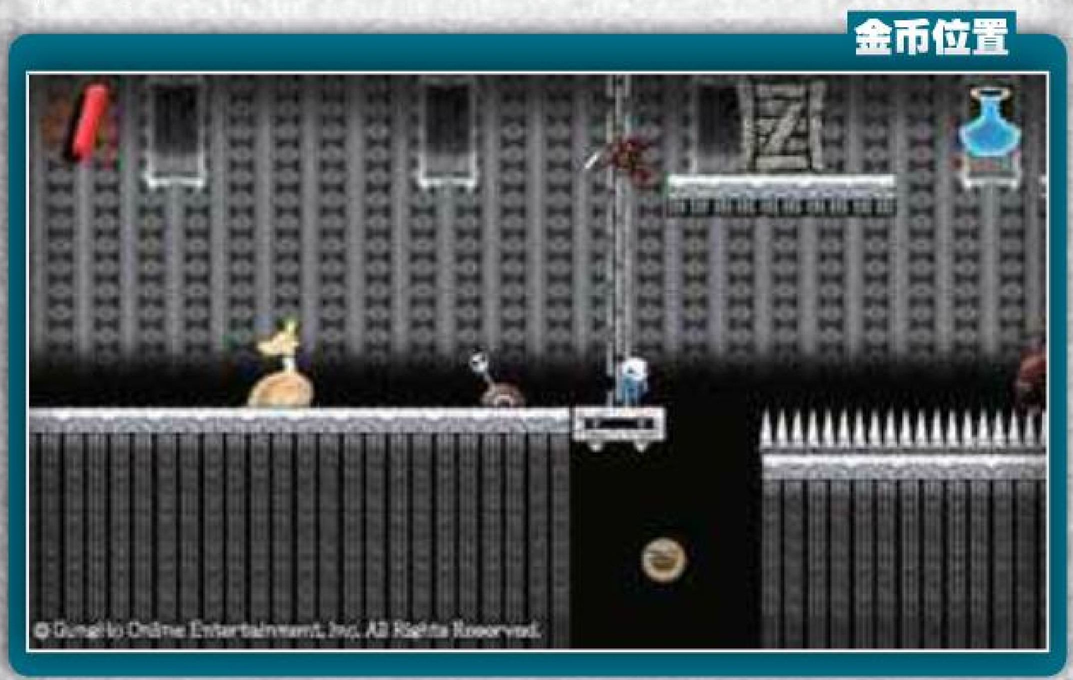
金币位置

6-8

1.先将上方平台左侧的箱子推下，压死下方的斧骑士，同时解决场上的敌人。

2.将右上方的两个箱子依次推下，铺平尖刺道路，回头接公主通行，最后旋转机关开门即可。

金币位置

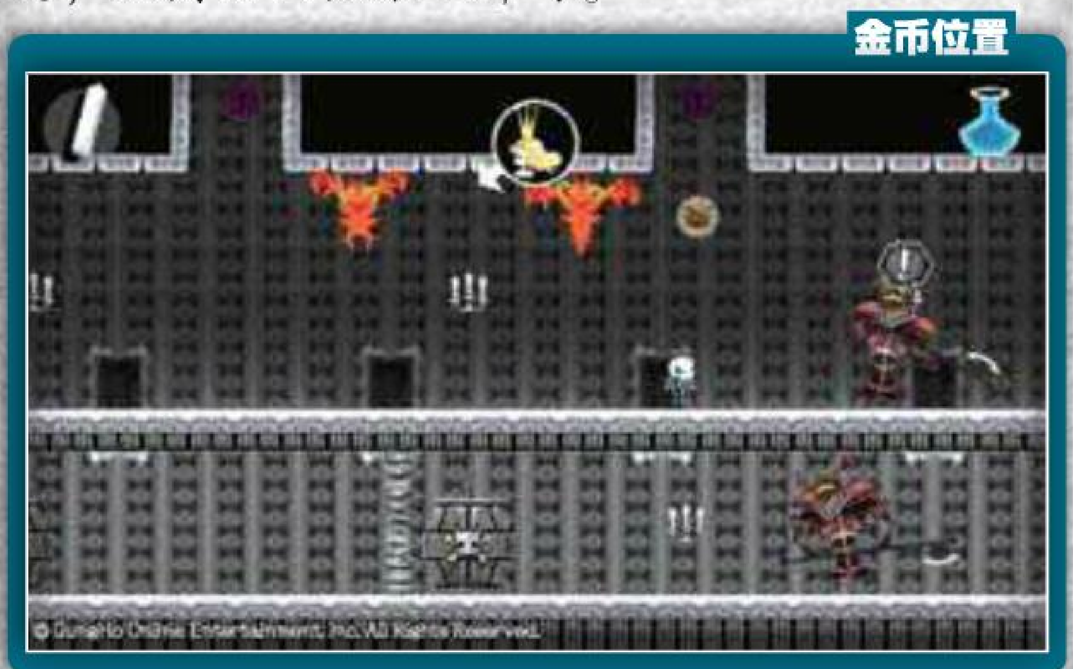


6-9

1.先将公主送上移动平台，拉动左侧拉杆让公主来到石墙前。

2.独自来到上层，利用火魔依次引燃下层第一、二个炸药桶和蜡烛（可同时使上下两个斧骑士下来），最后拉动上层尽头的拉杆让下层的门打开，公主通过，主角亦回头跟上即可。

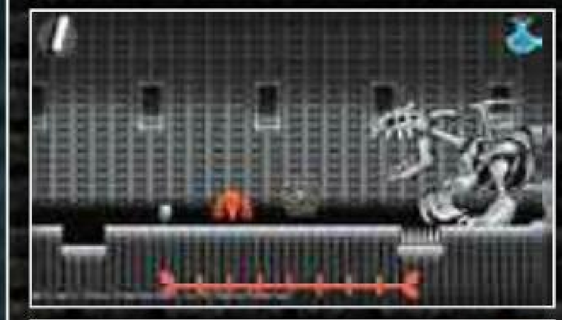
金币位置

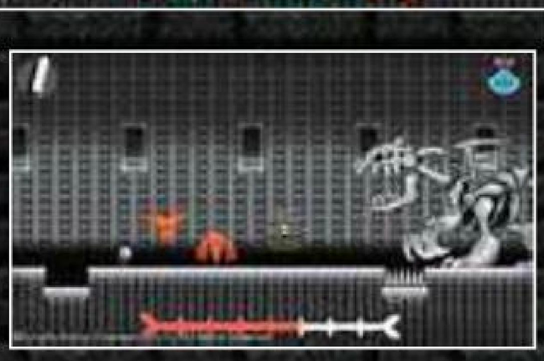


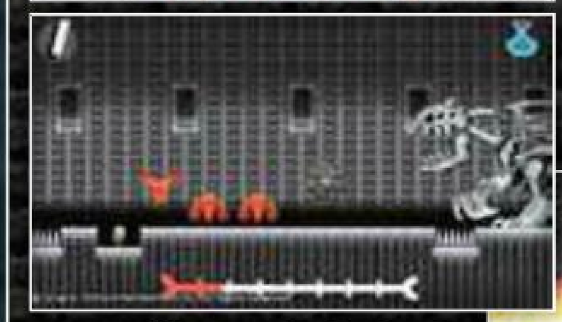
6-10 BOSS战：骨龙

BOSS攻击方式

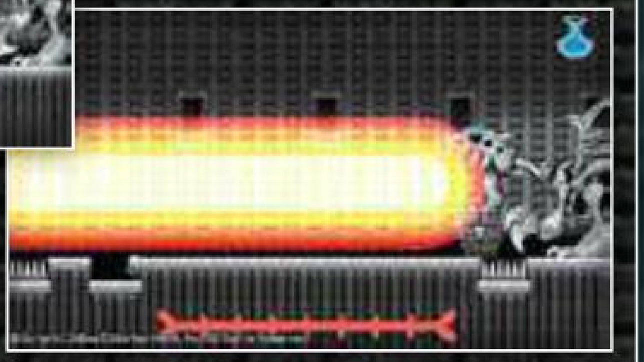
漫天洒下骨雨，由于落点完全是随机的，难免有被封死的情况，最安全的躲法还是到最左边。







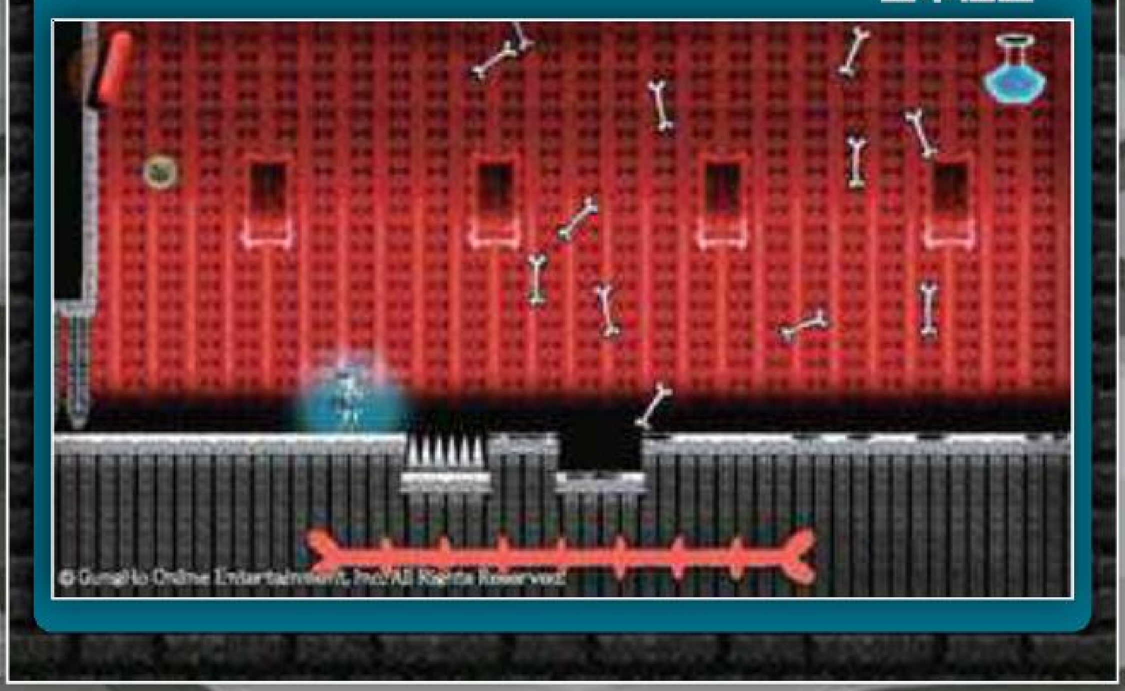
向左吹风，并召唤火魔和炸药桶。



第二种攻击为一段时间后会发射巨大的激光，必须以骷髅形态在左下的空隙处躲避。

BOSS第二种攻击方式同时是玩家攻击BOSS的最好机会，可以选择先把火魔消灭，然后将炸药桶推至BOSS头部附近，然后躲在空隙处待BOSS发射激光时即可引发爆炸，这时还可上前补几刀。也可以选择不消灭火魔，直接推炸药桶，让火魔去点燃，这样可以赶在激光发射前就爆炸节省时间，缺点是容易受伤，一旦失误会白白浪费一次攻击机会。

金币位置



STAGE 07 ELEVATOR

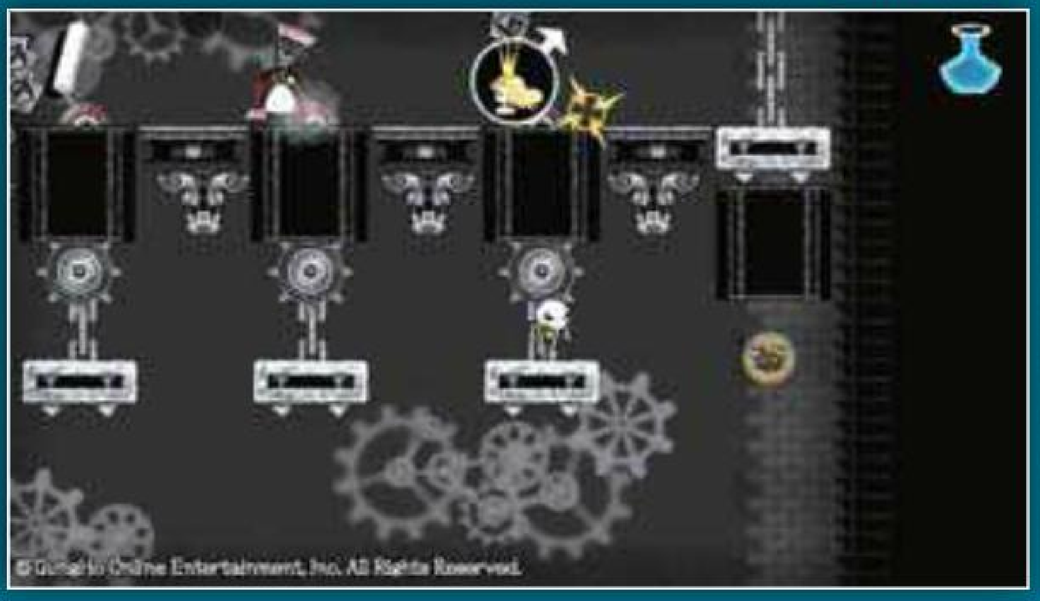
7-1

1.送公主来到尽头平台拉拉杆到达中间层。

2.解决中间层扫帚敌人，拉动三个并排拉杆的中间一个，经由尽头平台送公主到达底层。

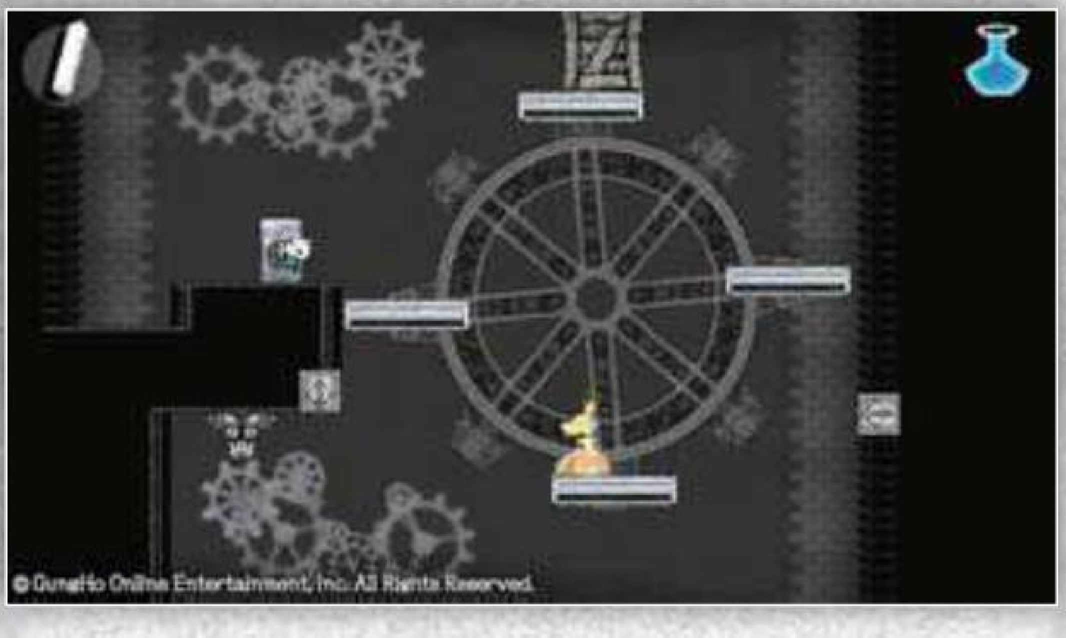
3.解决底层的扫帚敌人，即可通行。

金币位置

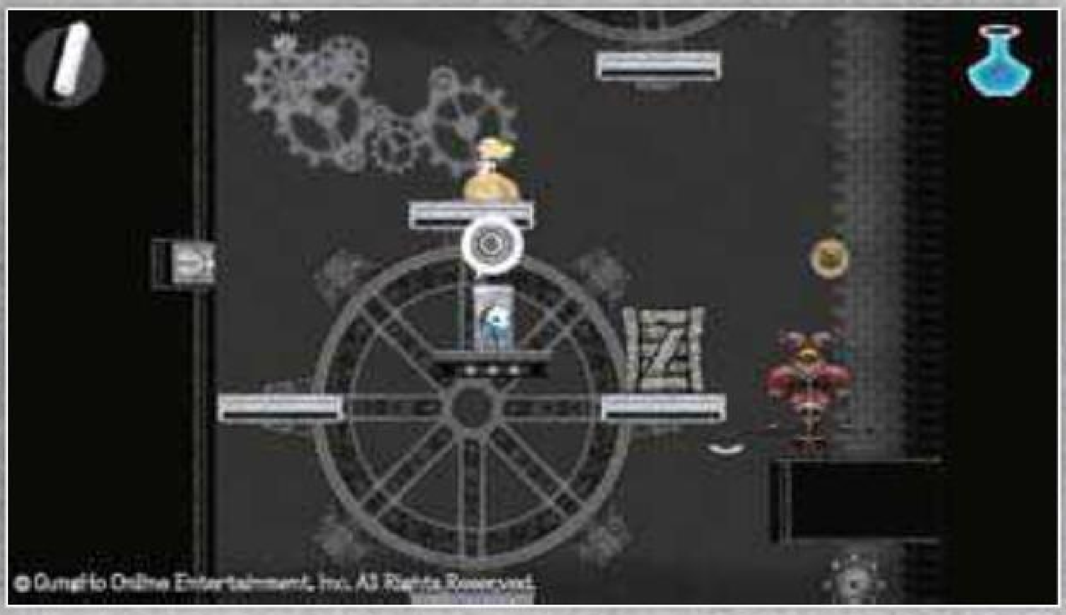


7-2

1.公主走上旋转平台后，逆时针旋转机关，将其送到下方。



2.看准暗箭的空隙将公主送到下一旋转平台，顺时针旋转中间的机关将其送到下方即可通行。



金币位置

上图已示

7-3

拉动拉杆下降平台，期间抱住公主左右移动躲避火焰即可。注意最后两束火焰会来回伸缩。

金币位置

7-4

1.站在下方右侧天秤处，左侧天秤升起，待公主走上天秤并降下时跳跃几次来到右上方，拉动右侧拉杆开启左下的大门。

2.抱起公主落下、经由左下方天秤走到下层，松开公主并依次踩住右、左侧天秤让公主通行即可。其中踩左侧时速度要快，否则公主会被下方火焰烧死。

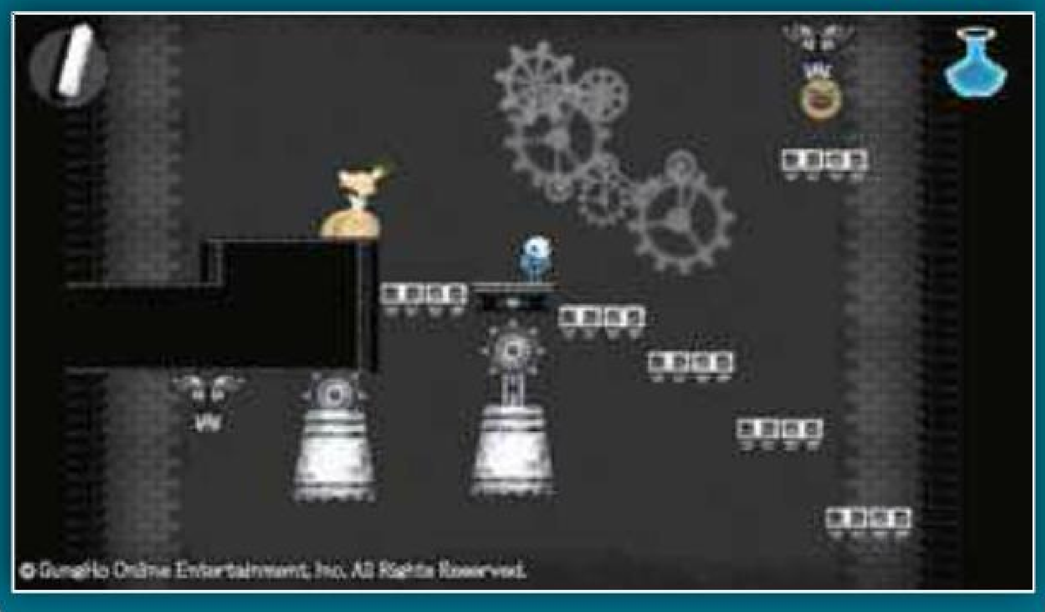
金币位置

7-5

1.抱起公主经由右方一个个掉落平台来到中间层。

2.抱起公主看准秤砣下压的空隙左行来到尽头，小心地经由一个个掉落平台来到底层，通过移动平台即可。注意每踩在一个掉落平台上的时候应稍停一会儿再落到下一个上，否则在下降过程中会被上层的平台砸中。

金币位置



7-6

一开局立刻到上层推下箱子，并和公主一起走上平台，动作够快的话平台降到最底即可顺利过关。若动作不够快，对面累积太多敌人会使平台无法下降，这就需要透过墙壁解决掉一部分敌人才行。

金币位置

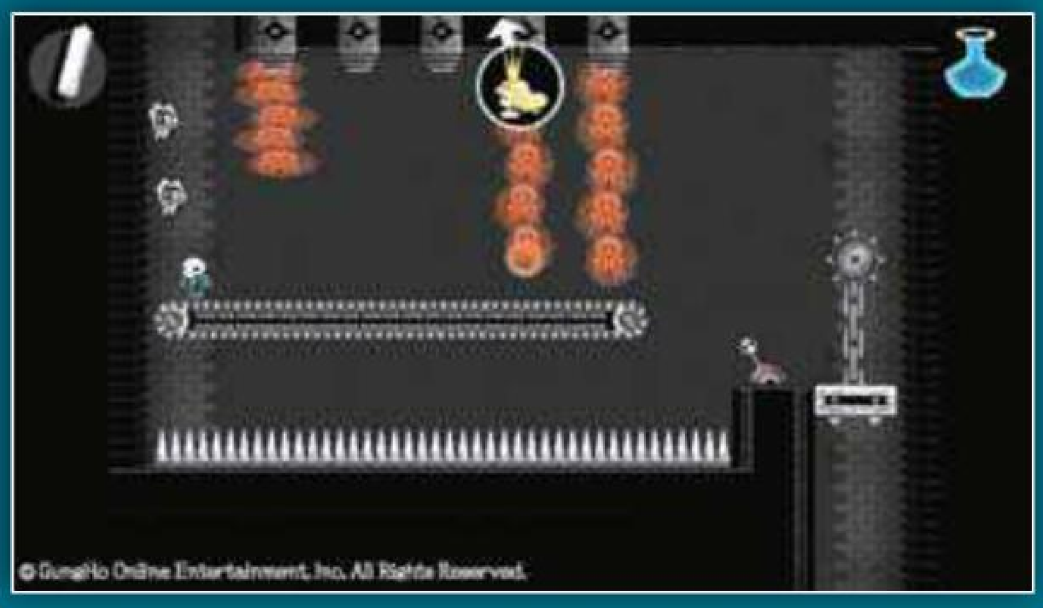
7-7

1.在最上层利用白粉笔依次把箱子和三处绳索连接，最后拉动上方拉杆将公主送至中间层。

2.到中间层解决掉扫帚敌人，回到公主处切断绳索，连箱子带公主移动到最左边，白粉笔连接箱子至最左侧的绳索，拉动拉杆到达底层。

3.在底层传送带上小心躲避火焰喷射器前进，走到头即可过关。

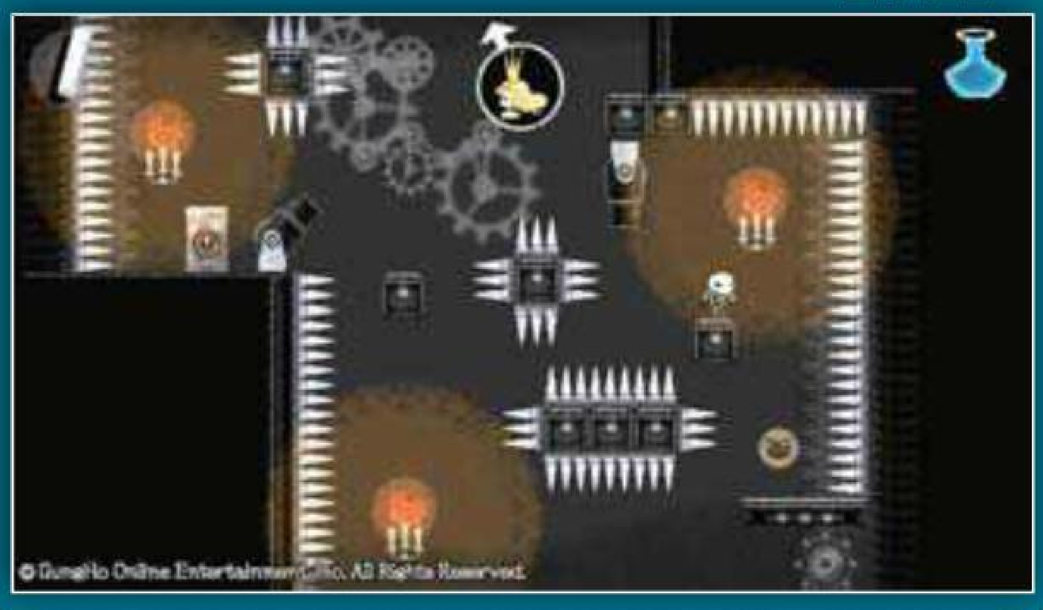
金币位置



7-8

通过旋转机关调整各个炮台角度，使其对准下一个目的炮台，再看准移动针刺的空隙引燃，将公主送至底层即可。

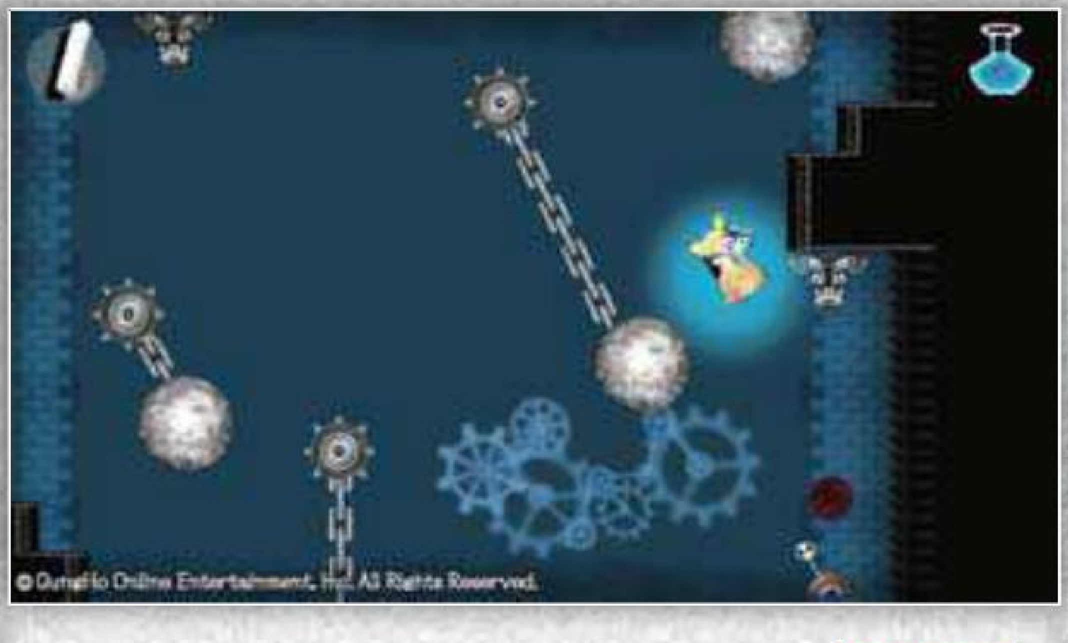
金币位置



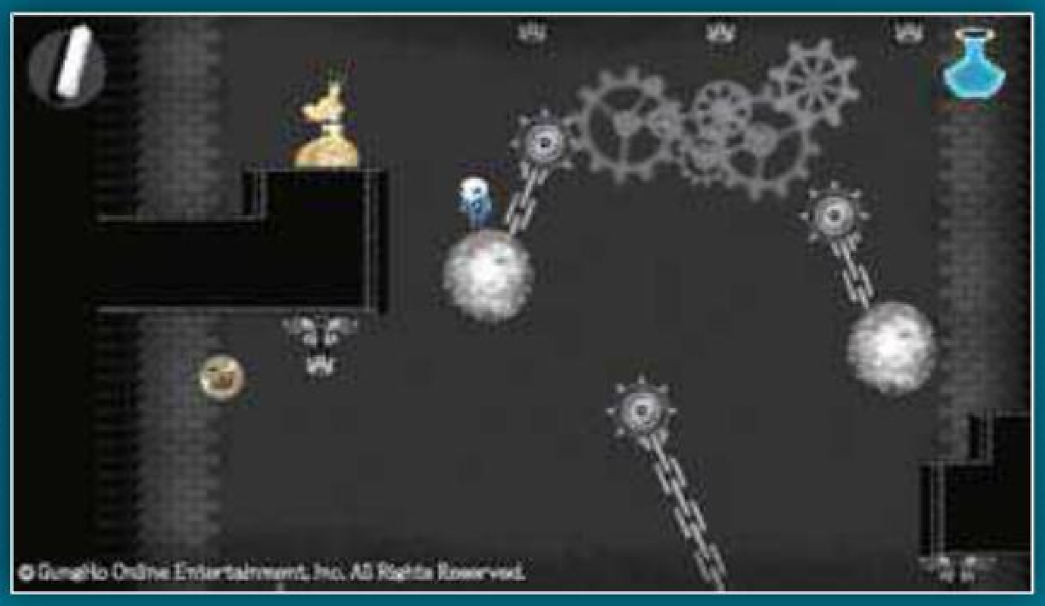
7-9

1.经由上方两个摆动石球来到右侧，走上中间大幅度摆动石球上后，待其移动到右侧时立刻向右落下到达有拉杆的一个平台。

2.再次抱起公主经由左侧小平台到达底层即可过关。



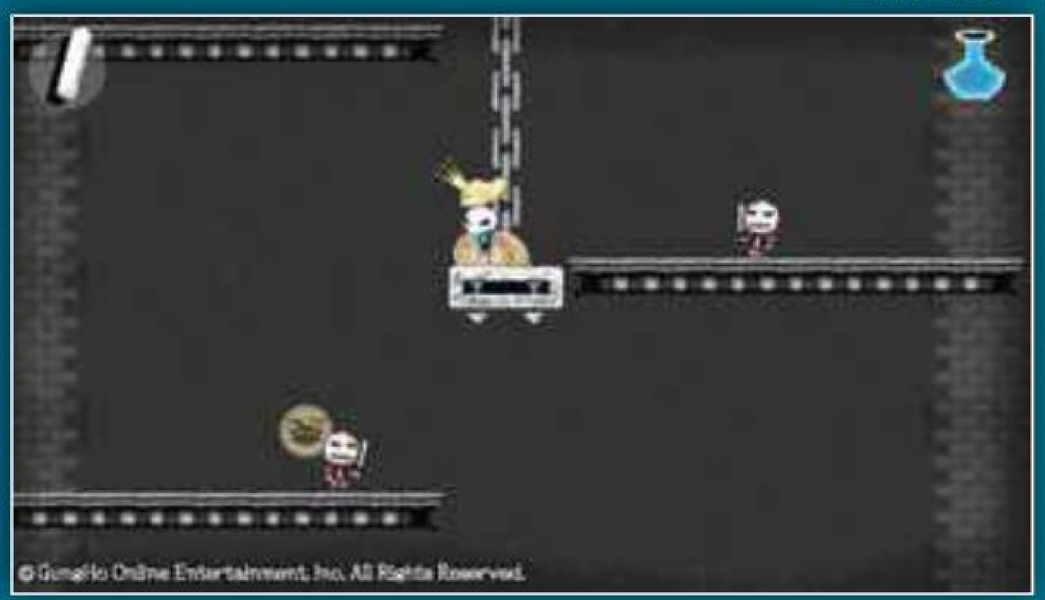
金币位置



7-10

拉动拉杆后平台会持续下降，经过三个回旋镖敌人和三个小剑士敌人后，会迎来一个火炎阵，但只要抱起公主很准确地站在平台的中央，即可毫发无损。到达底层后即可过关。

金币位置

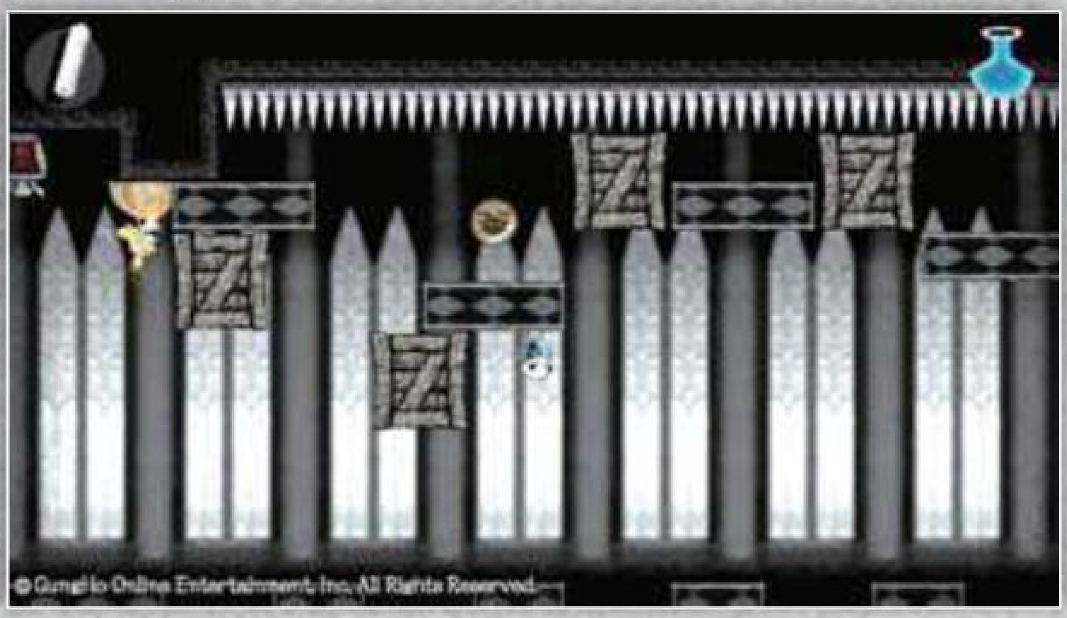


STAGE 08 ENTANCER HALL

本关开始出现重力开关。为了表述方便，下文统一将正常重力状态称为“恢复重力”，头朝下的重力翻转状态称为“反重力”。

8-1

1.先进入反重力状态，把4个箱子推到如图位置。



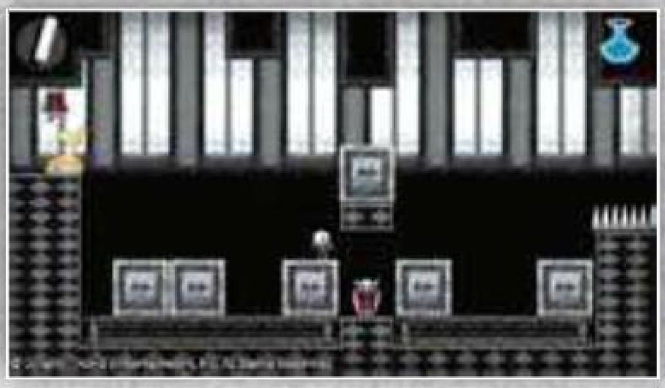
2.恢复重力，将惟一一个未到位的箱子推下填补空缺。

3.待公主来到右边尽头，进入反重力，再次到达右尽头时恢复重力即可。

金币位置

8-2

1.来到下层，可以先将场上敌人清空，再把场上的方石块移动到如图位置，然后进入反重力状态。



2.将惟一一个可推动的石块持续向右推，当公主移动到安全位置后恢复重力，继续右推石块前行即可过关。

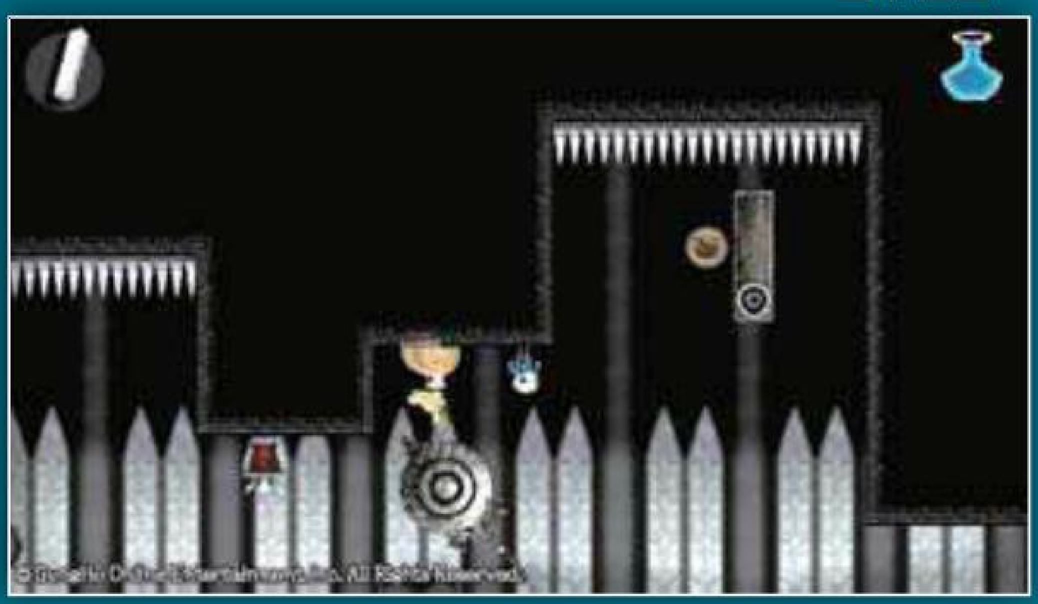
金币位置

8-3

1.来到中间进入反重力模式，将公主经由左侧的钟摆送到中间。

2.恢复重力，从右侧钟摆送到对岸即可。

金币位置



公主来到中间后不要恢复重力，让其踩住上方的开关，即可放下挡住金币的平台。

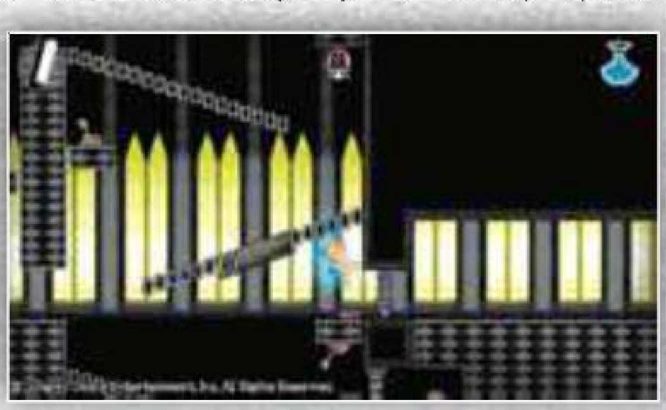
8-4

通过反复切换重力抱起公主迅速通过平台即可，速度慢了平台被烧红不能站人，必须反转重力使平台远离火焰冷却后方可继续。

金币位置

8-5

1.将公主放置在最下方阶梯的尽头。



2.主角到右上方进入反重力状态，再拉动右下方的拉杆放下中间的平台，并把公主抱到右侧尽头。

3.恢复重力，使公主踩在开关右侧放下底端平台。

4.拉动左上的拉杆，顶端落下石球，期间只要来到公主所在处等待石球到达底端后开门即可。

金币位置

石球滚下底端后来到最右下方获得。

8-6

注意此关每次切换重力时都要看准尖刺机关的空隙。

1.待公主走到右侧尽头时进入反重力，抱起公主到达第二个重力开关时恢复重力。

2.右行将公主带到左图位置，并将最下端方石块贴墙靠左后，进入反重力。

3.把方石块帖墙靠右，抱起公主放置在重力开关上方，主角回到第二个重力开关处恢复重力，路上小心机关。

4.回到右侧，将方石块压住开关开启右侧大门，即可抱公主过关。

金币位置

8-7

1.进入反重力，将超级炸药桶拉至右图位置，引爆最右边炸药桶。

2.恢复重力，将方石块拉到如左图位置。

3.再次反重力，将炸药桶往右拉一格，即可在王子状态下把超级炸药桶运送至最右边，引爆后一次炸坏两堵石墙。

4.抱起公主送到右边，回到左侧恢复重力即可。

金币位置

8-8

1.首先留下公主，来到右边，通过反复切换重力耐心地把右侧尽头的斧骑士引到左侧传送带的针刺机关处杀死，注意期间不要离斧骑士太近，会引发攻击。

2.解决斧骑士后，回到右侧拉动拉杆改变传送带方向。

3.抱起公主经过传送带，切换几次重力来到右侧尽头即可。

金币位置

8-9

1.先将下方箱子通过数次重力转换移到如右图位置。

2.进入反重力状态，将上方箱子移到右侧靠墙。

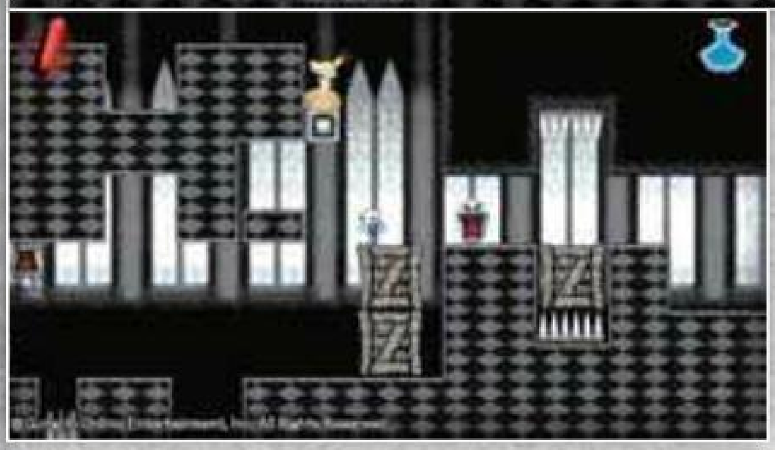
3.恢复重力，将叠在一起的箱子向右移一格，再次进入反重力。

4.把中间卡在缝隙拖出，右边靠墙，恢复重力。

5.将顶端的箱子右移填补空缺。

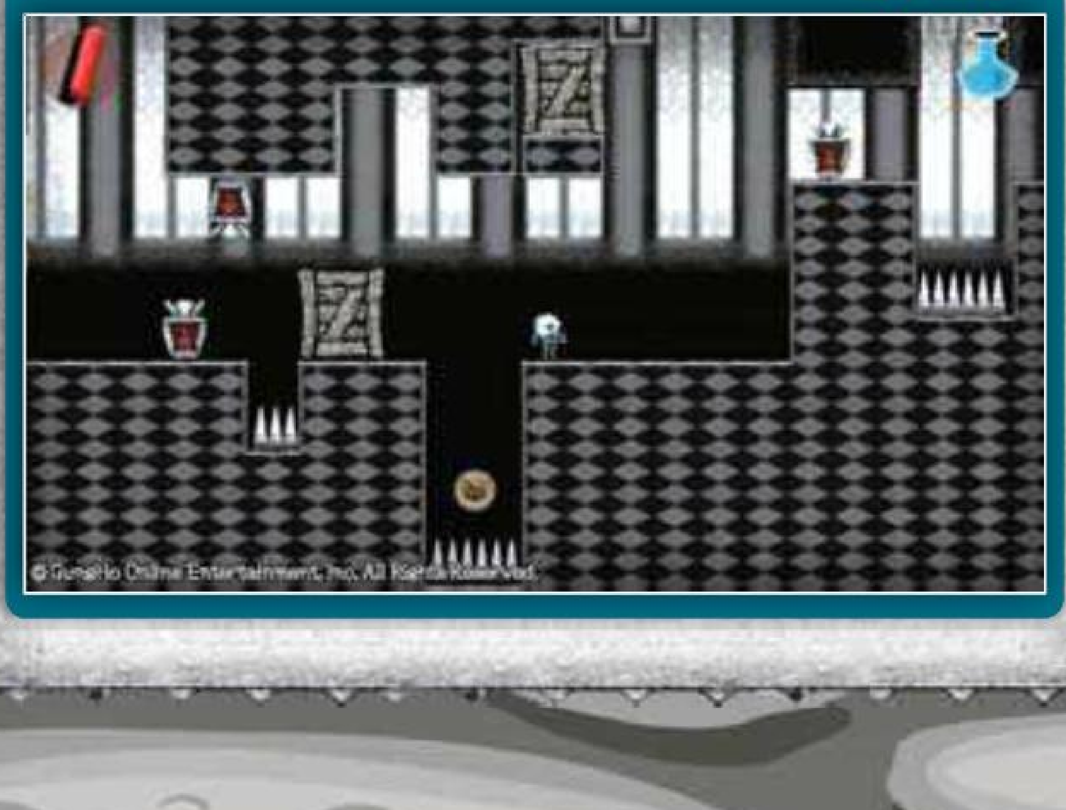
6.把两个叠在一起的箱子左移，填补下方的空缺，并抱起公主来到右侧，进入反重力，将叠起箱子略向右移。

7.通过重力转换将公主放在下图位置。



8.并把箱子拖到如左图位置，抱公主下来即可。

金币位置



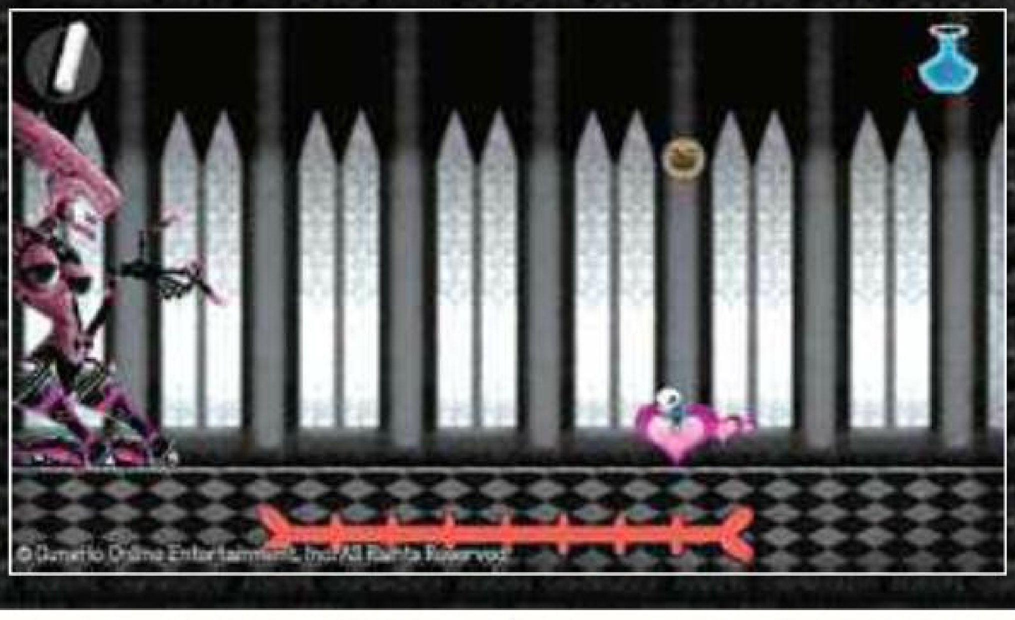
8-10 BOSS战：女魔人

BOSS攻击方式

大跨步前进，停在BOSS两脚间距处即可。

召唤小恶魔，并从指尖发射三次激光。由于激光的射点是主角停留的位置并且需要一定准备时间，只要在激光快发射时移动位置即可，同时是打击BOSS的好机会。

爱心魅惑攻击，被击中后会有爱心遮挡屏幕，需要快速划动触摸屏清理干净，成功后可将BOSS打晕，失败的话则被一击必杀。



由于BOSS始终按以上三个方式顺序攻击，因此规律很好掌握，最多两个来回攻势即可解决。

金币位置

上图已示

STAGE 09 GARDEN

从本关开始将经常用到蓝色粉笔的上升水位功能。

9-1

1.获得蓝色粉笔。把公主运到箱子上，将箱子推到右侧尽头，蓝粉笔上升水位来到对岸。

2.前方步骤同第一步，不过期间需要注意碍事的火魔敌人。

金币位置

9-2

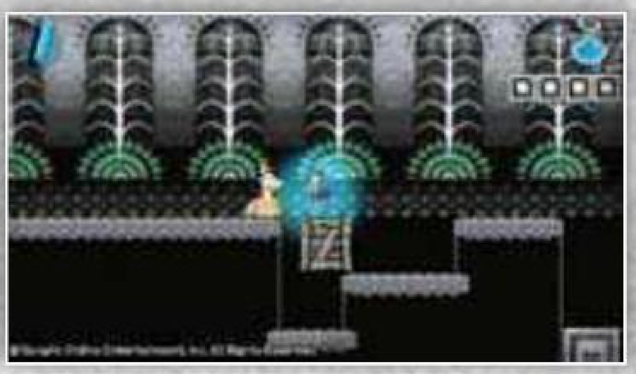
1.来到右侧，通过上升水位依次让图中第三、四个植物生长，将箱子推至最右侧。

2.回到公主处，通过依次伸长第一、二、四个植物来到最右侧即可。

金币位置

9-3

1.将方石块向右推下，然后将上方平台左侧箱子向左推下，向左移到差一格落下的位置，抱公主走上箱子，再运至右侧。



2.将上方平台右侧箱子向右推下，仿照上一步进行，即可通行。

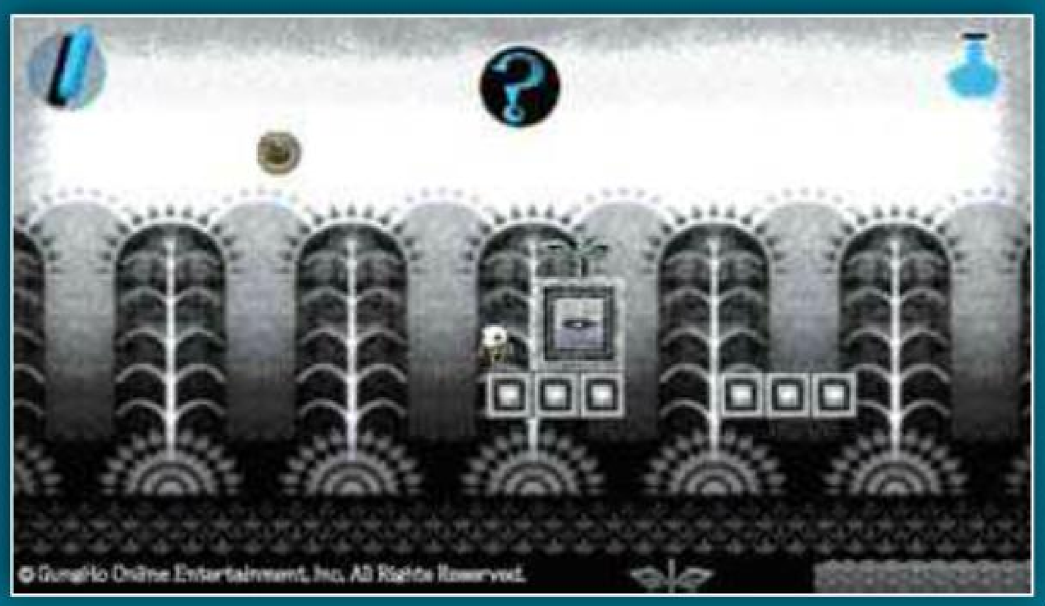
金币位置

9-4

1.先解决掉右侧树形敌人，再把场上的三个物件按图摆放。

2.抱着公主站在方石块上，上升水位使植物上升即可通行。

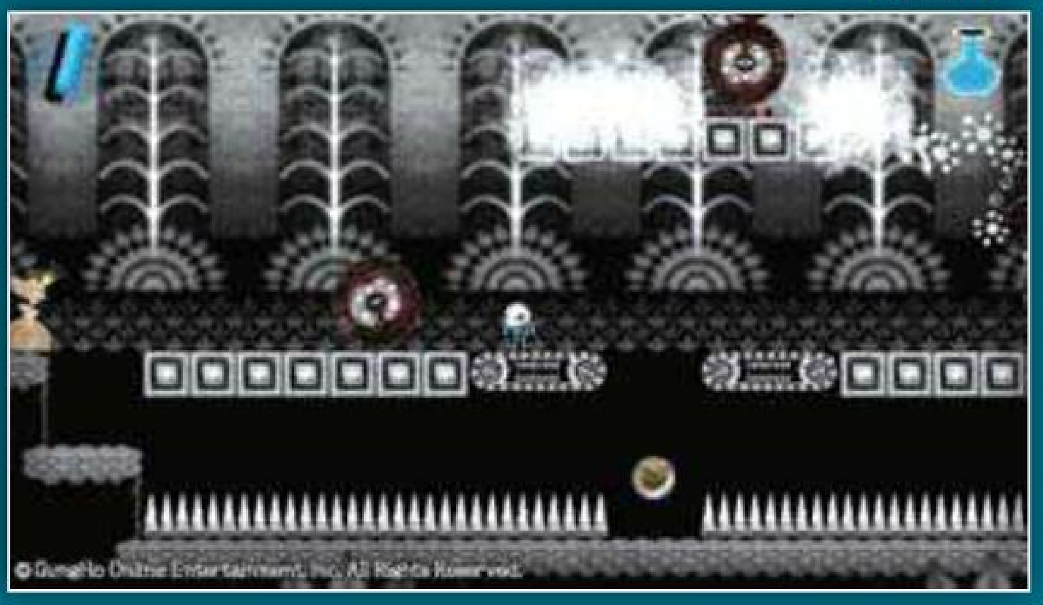
金币位置



9-5

把场上的树形敌人全部消灭，然后通过移动黑球先把下层中间的大空缺填补，再填上左边空缺，即可通行。

金币位置

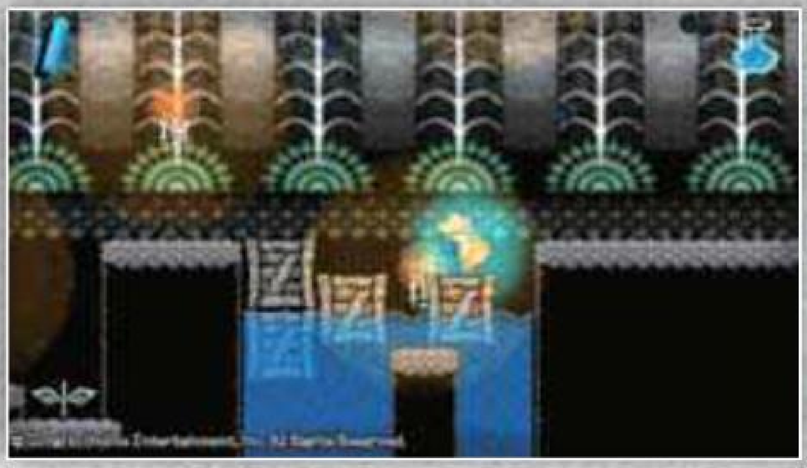


9-6

1.抱起公主经由植物处上升，来到中间。

2.将中间箱子向右推下，站在右下蜡烛平台处，如图升高水位，并在王子状态下将右侧箱子向左拉一格。

3.将公主送上最右侧箱子，并升高一级水位，即可通行。



金币位置

在第二部后如图升高水位，把右侧箱子往左拉两格，即可在右下获得金币。注意一定要预留出跳回来的空间。

9-7

1.先解决掉平台上方的三个树形敌人，把右侧球压住开关升起右侧平台、中间球向右推下砸死斧骑士、左边球向左推下填补空缺。

2.回到右上平台，移开压住开关的球，等公主到达平台时重新压住或自己踩住，送公主到达上方即可。

金币位置

9-8

1.先从经由下方来到旋转开关处，将竖起的平台放下让公主通行。

2.解决掉右侧的树形敌人，再到达下方，如图升起水位并将箱子经由右侧拉杆平台送到上方。

3.用球和运送上来的箱子填补中间空缺即可。

金币位置

9-9

1.抱起公主送到下层右侧箱子上，右移贴墙，上升水位来到中间。

2.到两箱子叠起处，如图上升水位。

3.并把浮起的箱子推到右下离墙一格位置，然后把中间方石块直接向右推下。

4.抱起公主送到最右侧箱子处，即可通行。

金币位置

Vita动态 Vita企划 Vita劲作 Vita攻略

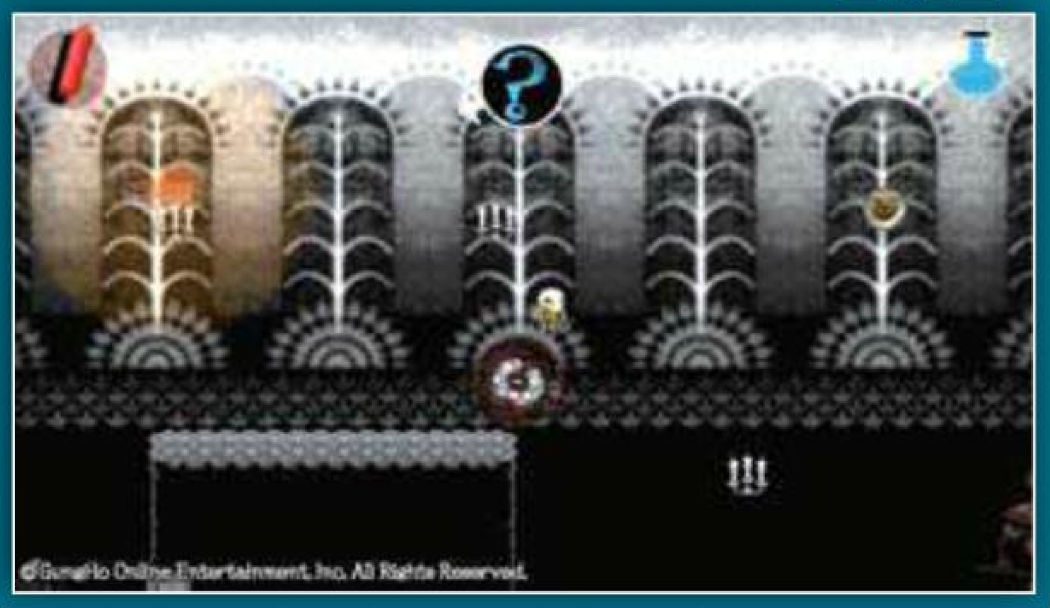
9-10 1.先将下方的蜡烛引燃或上升水位解决掉斧骑士，然后拉动拉杆将公主送到右边。

2.解决树形敌人，推下球，并引燃右下方的蜡烛，让斧骑士老实下来。

3.如图上升水位，向右拉动球，并将公主安顿在球上后，持续向右推动球直到靠墙。

4.上升水位到顶让公主通行即可。

金币位置



STAGE 10 CEMETERY

10-1 1.打倒场上的爬虫怪，通过踩住开关让公主经由两个移动平台来到右侧。

2.将右侧平台上的箱子推下填补空缺即可通行。

金币位置

不要把箱子推下平台，向左二段跳，经过几个小平台即可看到。

10-2 理论上只需把每个平台上的箱子向右推下砸死斧骑士，然后把其中一个箱子填补右侧的空缺即可。但由于多余的箱子留在地面会挡住公主的行动，之后需要浪费大量时间推箱子至最右侧才行。

因此可用此法：把左侧平台箱子向右推下，砸死第一个斧骑士，站在箱子上引第二个斧骑士来打坏箱子，期间来到右侧平台把箱子往左推下，砸死第三个斧骑士，同样引第二个斧骑士打坏该箱子，最后到中间平台推下箱子清场，并填补空缺，便可畅行无阻节省大量时间。

金币位置

10-3 把公主抱下台阶让其自己前进，然后一边引燃路上的蜡烛，一边清理地上的爬虫，最后推动方石块填补空缺即可。

金币位置

10-4 1.抱起公主来到下方，引燃蜡烛停止斧骑士。

2.将上方平台的箱子向右推下，引燃蜡烛停止高处的斧骑士，令植物上升，把箱子右移推下尖刺。

3.将右上金币高台左侧箱子从左推下，如图升高水位，并分别把两侧的箱子往内推下。

4.最后将金币高台右侧箱子推下，填齐空缺，把公主带来并上升水位即可通行。

金币位置

上图已示

10-5 和10–1的第一步类似，右侧下层斧骑士只要上升水位即可淹死，行动期间注意清理小恶魔敌人。

金币位置

10-6 1.前进消灭一个小恶魔敌人后，抱起公主躲过三个下压秤砣，将公主留在方石块前。

2.跳上第三个秤砣的顶端，待其上升后跳到上方平台，向右推下箱子。

3.回到下层，将箱子推到离左边缘两格处，再推下方石块，把公主送到箱子上方，并运至右侧靠墙，解决敌人上升水位即可送至尽头平台。

4.降下平台后解决一个爬虫敌人即可过关。

金币位置

10-7 1.首先通过反转重力，把公主送到右图位置，期间需要左移顶端的方石块。

2.解决掉右边的树形敌人，向左推下球，并把球和方石块堆成右图位置。

3.进入反重力，抱起公主紧贴右侧墙壁放下，恢复重力，即可把公主送到右侧。

4.经过两次无威胁的重力翻转后即可过关。

金币位置

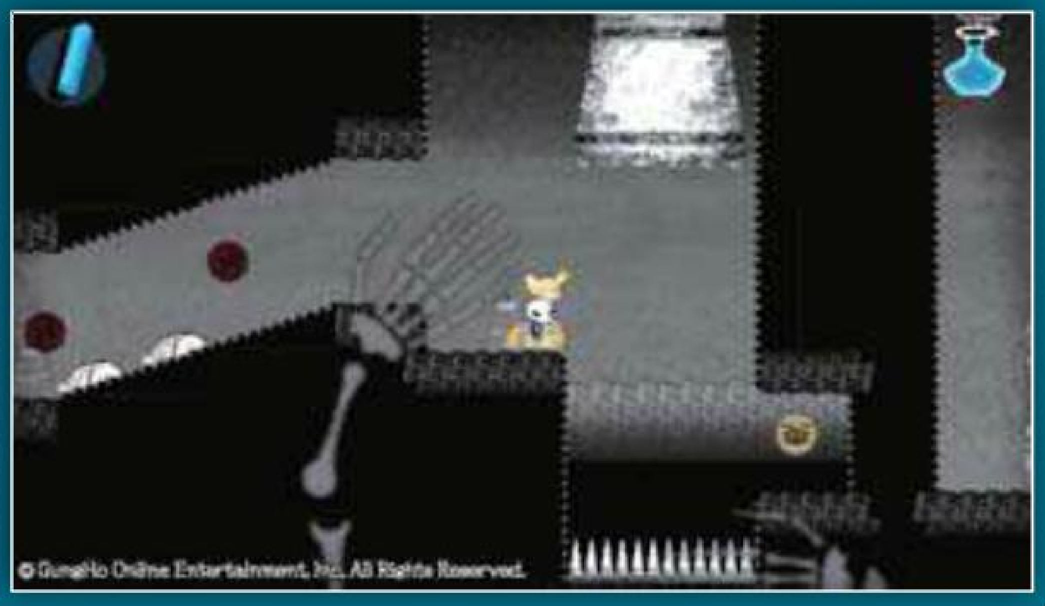
10-8

1.经过两次重力反转将公主送到下层，解决爬虫敌人，并将公主经由秤砣送上右上方。

2.点燃左边的蜡烛停止斧骑士，来到左边重力开关处进入反重力。

3.公主走到右侧尽头通过几次重力反转将她送出弯曲的走廊即可，期间注意清理爬虫敌人。

金币位置



10-9

重复三次旋转机关开门、进门清理爬虫敌人的步骤即可过关。

金币位置

10-10

1.先清理敌人，再将上层的方石块移动到如下图位置，点燃炸药桶。

2.将右侧蜡烛引燃停止斧骑士，并进一步清理敌人后，将两个未填齐的空缺补上即可。

金币位置

STAGE 11 GATE

11-1

1.首先向右侧前进，期间把平台上的回旋镖敌人消灭。

2.来到右侧有斧骑士的地方，把它面前的敌人消灭或打入中间的坑，然后引斧骑士左行，用上方平台的箱子压死它。

3.把箱子填上空缺，回到公主处，抱下台阶，一边消灭敌人一边右行，到达尽头即可。

金币位置

右上平台的深处，门口有回飞镖敌人敌人把守，上方还有挡屏，魔法师，需注意。

11-2

1.首先经由上方平台到达下方拉杆处，拉动拉杆放下大门，并把方石块推下。

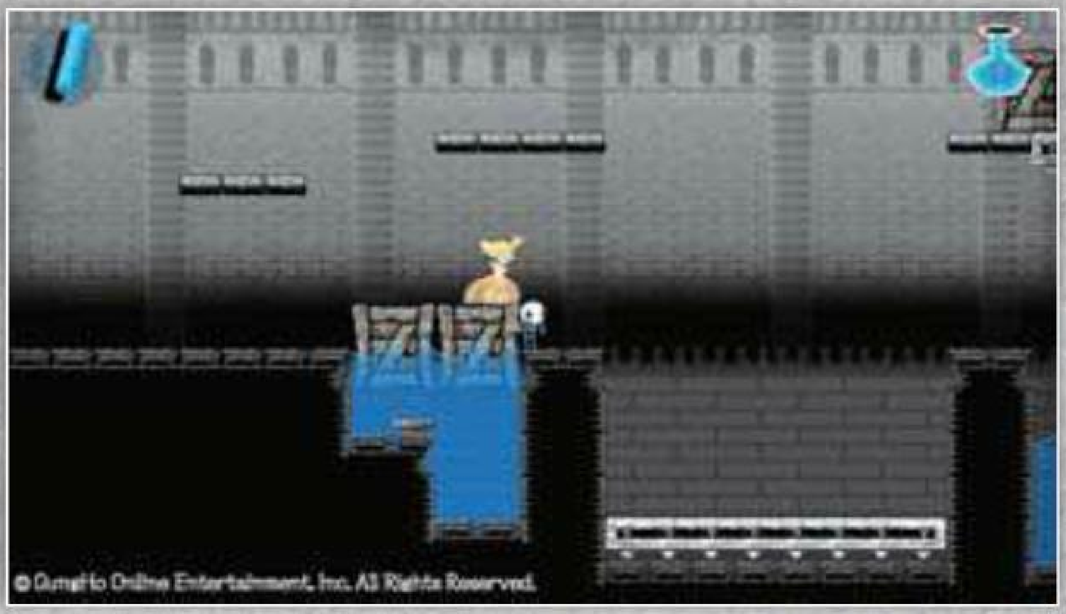
2.消灭底层的敌人，将方石块推至尽头，再移动方石块上方的铁块压住开关，使平台降下。

3.将方石块推回公主处，待公主走上石块再次推到右侧尽头，并移开压住开关的铁块。

金币位置

11-3

1.把左上方平台的箱子向左推下压住开关，再把中间下方的箱子经由升起的平台向左移动并推下，之后上升水位，让公主通过。



2.踩住右上方平台的开关使白色移动平台降下，公主走上平台后抱起公主从右边落下即可来到右岸，前行过关。

金币位置

11-4

1.把公主留在门前，自己来到中段的炸药桶位置，将其从左侧推至底层，向右推到尽头经由拉杆平台到达石墙前，并引爆。

2.回到公主处拉动拉杆开启大门，沿着刚才推送炸药桶的路线前进，到有扫帚敌人的地方抱起公主下落，再开启一扇大门即可过关。

金币位置

11-5

1.首先将上下移动平台上的方石块推至右上方，并靠右侧墙，再把上方的石块往左推下将两石块叠在一起，将其拉回左侧边缘处。

2.回到左下方公主处，将公主送上移动平台，待其到达顶端时将其送到叠起石块的顶端，把石块移动到右侧靠墙，即可到达右侧。

3.将右上方的敌人消灭，把石块向左推下至中间层，主角下落到底层，将底层石块往左推到靠墙，回到中间层将石块压住

开关，平台上升。

4.待公主走上平台后，将中间层的石块移开，平台下降到底层后即可右行过关。

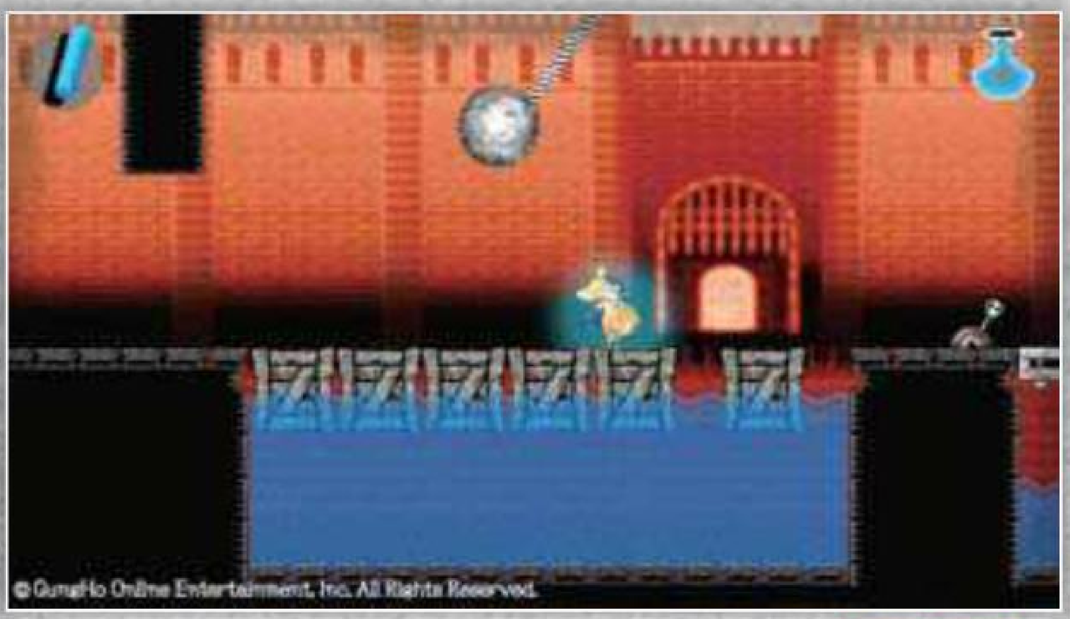
金币位置

11-6

1.首先要拉动中间的拉杆，由于有斧骑士把守，需要在左侧引起攻击，利用高低差躲开斧头并跳其身后拉动拉杆，右侧平台降下可通行。

2.右行利用绳索连接石球，再割断绳索来砸死斧骑士。左侧斧骑士亦引到石球处砸死。

3.清完敌人后回到左侧大量箱子处，将最右边箱子向右拉一格，上升水位，抱公主持续右行即可。



金币位置

11-7

1.先经由左上平台跳跃来到右上方，将最上方的箱子向右推下，再来到右下，把箱子压住开关使传送带停住。

2.回到上方平台，将两个箱子如左图摆放，并向左推下尖刺。

3.回到左侧公主处，将两个箱子如下图摆放，向右推下，并让公主站在上方箱子顶端。

4.如下图将底端的箱子铺平尖刺，再上升水位即可来到右边，之后把原先压开关的箱子不断右推即可过关。

金币位置

需将两个箱子叠在一起才够高度。

11-8

1.将公主留到门前，顶端石块向右推下，来到第二个拉杆前，拉动拉杆打开第二道门。

2.引右侧斧骑士左行，期间将超级炸药桶推至平台右边缘，待斧骑士靠近后火魔也正好出现点燃炸药桶，清场。

3.待炸药桶再生，推到最右侧石墙处，回到第二个拉杆前，待火魔出现后骷髅形态不停向右抽打直到点燃炸药桶，炸开石墙同时再次清场。

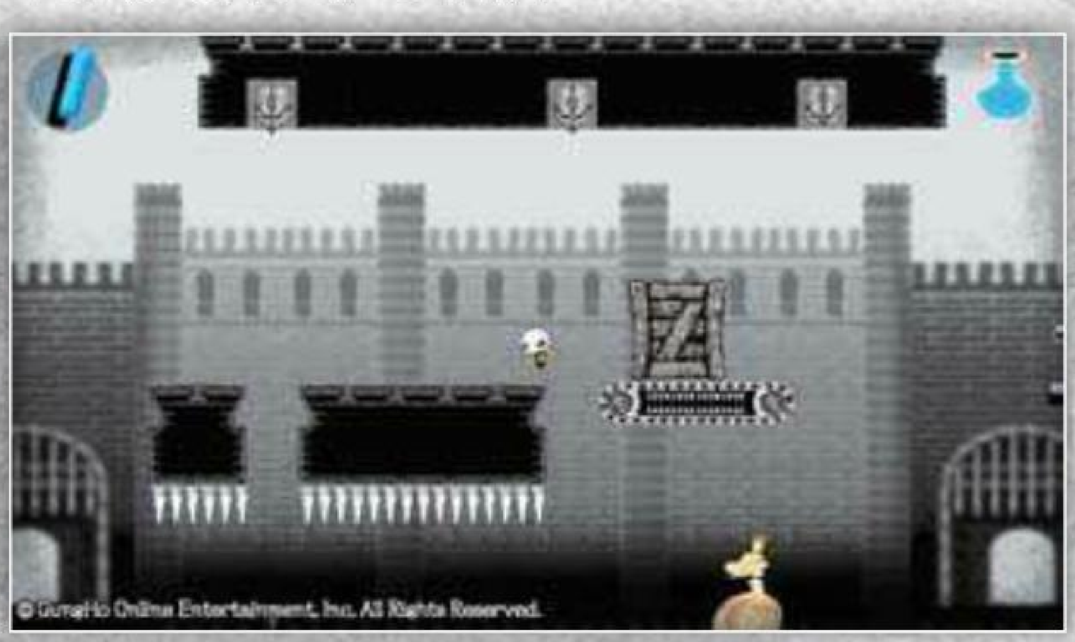
4.回到公主处，拉动第一个拉杆让其通行，之后不停右移石块直至填补右测空缺即可。

金币位置

不要将顶端石块推下而是尽量靠近右边缘，站在石块上向右二段跳即可。

11-9

1.抱起公主将其送到传送带的尽头，然后到上层向右推下箱子，立刻下落抱起公主躲避暗箭。



2.将公主带到右侧的移动平台处，跳上上方拉杆，王子形态下站在右侧拉动拉杆，并立刻向右落下抱起公主。

3.抱着公主经由上方持续前进，解决一个敌人后带公主下落即可。

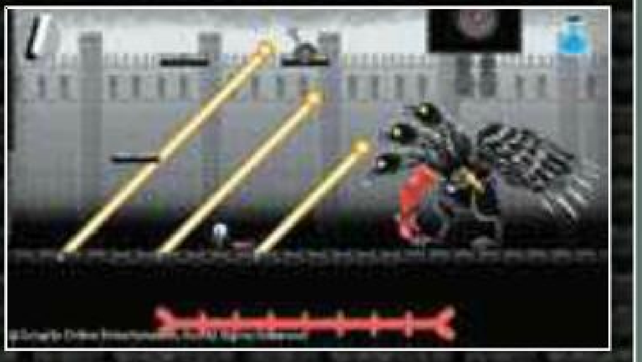
金币位置

箱子不要向右推下，而是往左推动到边缘。

二段跳来到天花板上方，右行到尽头可见到。

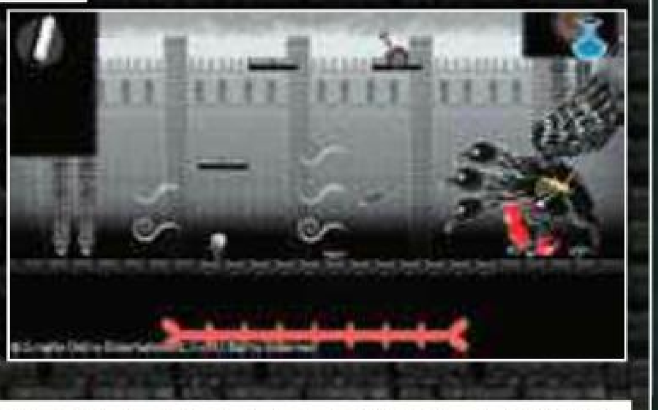
11-10 BOSS战：三头鸟

BOSS攻击方式



发射三条激光，其中黄色和蓝色为斜向，红色为竖向，可以在激光的间隙中躲，但是斜向的相对难躲一些，可以考虑找安全位。

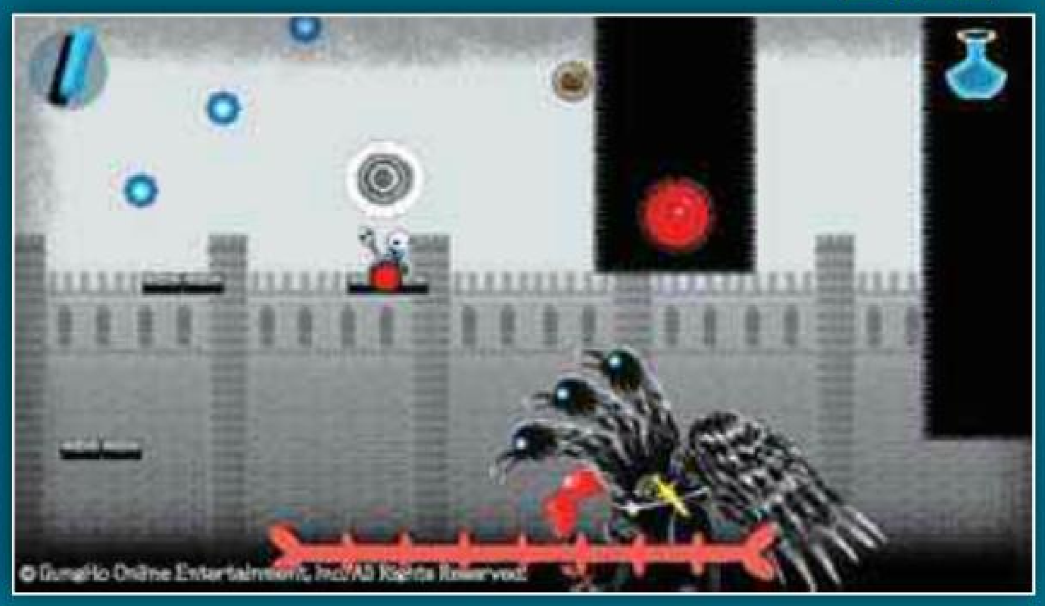
使出巨大斩击，有一定准备时间，一击必杀，需要在平台上方躲避。



向左吹风并不停放出羽毛，需要通过跳跃来引羽毛持续射偏。

躲避BOSS攻击的同时尽量踩住下方的按钮，使右上方的大门缩回，待大门完全缩回时立即拉动右上平台的拉杆，即可放下大门对BOSS使出会心一击，反复三次即可消灭BOSS。总之踩按钮的时候不要贪心，以躲避攻击为主。

金币位置



STAGE 12 BASEMENT

12-1

1.先将左下的箱子右移靠墙，拉动左上拉杆使水位上升，在将上方平台的箱子右移推下。

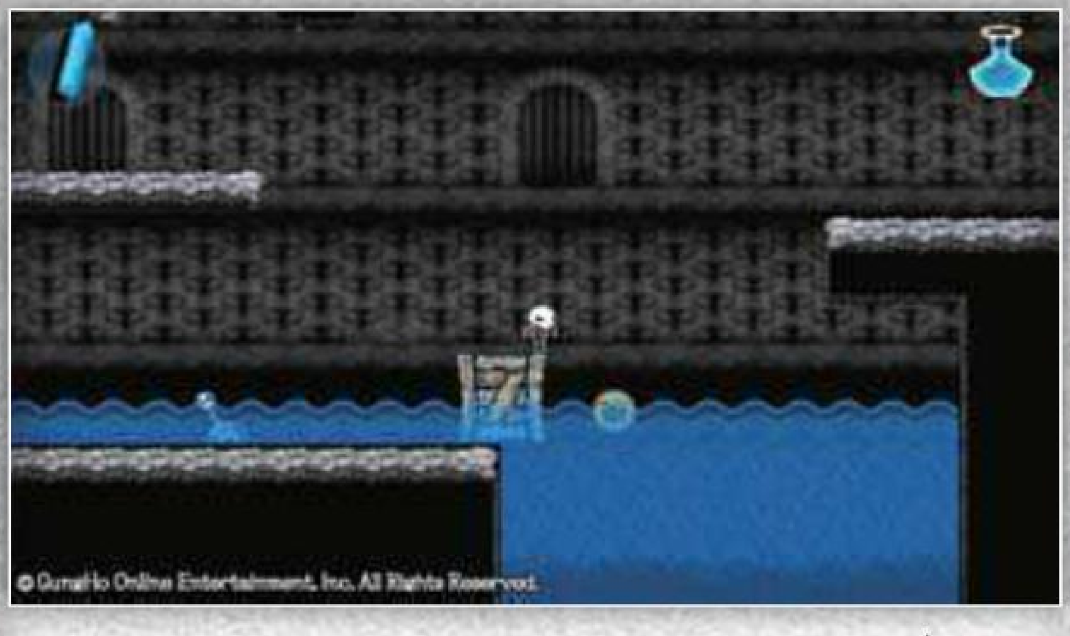
2.回到中间，将箱子右移至水面，拉动中间拉杆使右侧水位下降，再将箱子右移到底，恢复水位，站在箱子上二段跳至右对岸即可。

金币位置

12-2

1.先从下层右行，拉动拉杆使挡住去路的大门收起。

2.回头来到上层，将上箱子从右侧推下，期间注意清理碍事敌人。



3.将下层的箱子向右推至边缘，站在箱子上二段跳至右对岸即可。

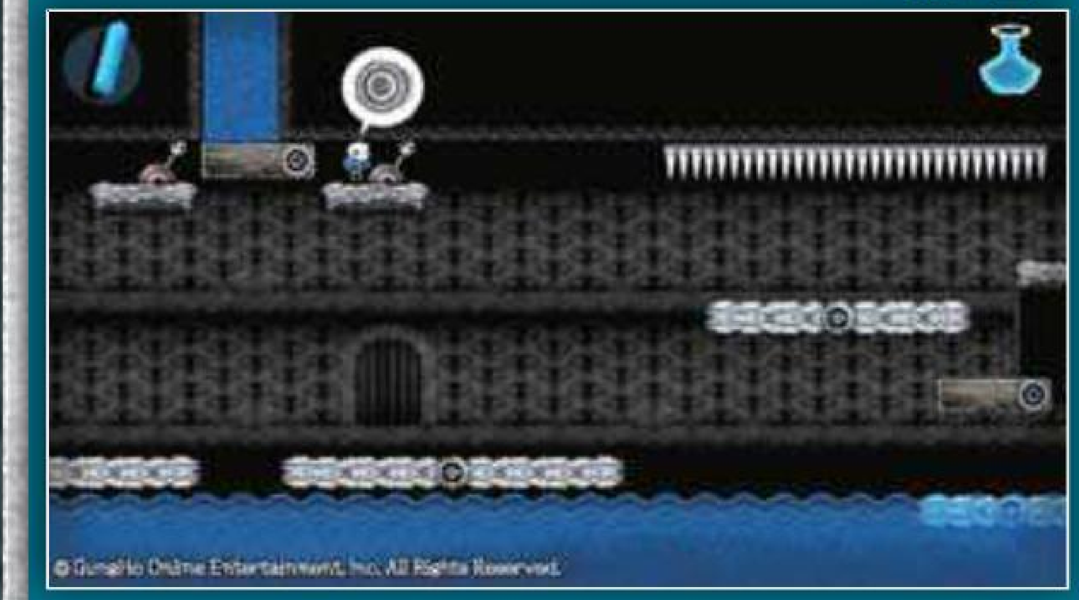
金币位置

上图已示

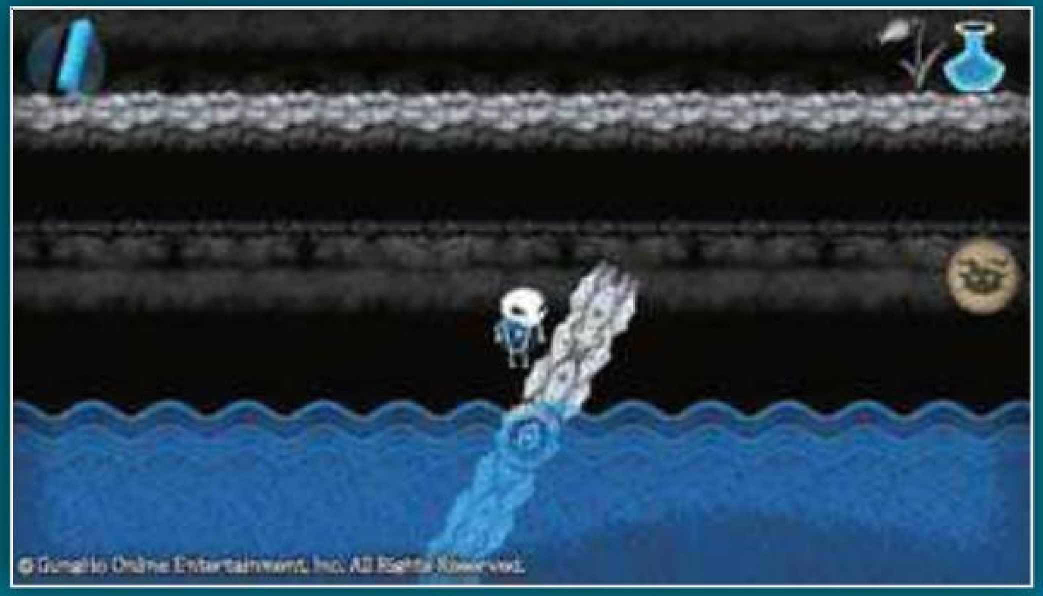
12-3

1.站在第一个跷跷板的左侧，待右侧翘起到头后向右走，并借助翘起的高度来到左上方的拉杆处，拉动拉杆使瀑布被挡住，持续右行即可过关。

金币位置



1.需借助第二个跷跷板拉动右上方的拉杆，开启右下方的通道口。



2.经过两个跷跷板在尽头获得。

12-4

1.先旋转中间的机关打开第一道门，将两层木箱借助左侧一个小平台稍稍错开后向右推下至底层，持续右推至尽头箱子处，并将上面的箱子推至右边箱子正上方。

2.回到上层，将中间的箱子向右推下，令三层箱子整齐地堆在一起。

3.旋转右侧机关上升水位，再将浮起的箱子推到移动平台上，拉动上方拉杆使移动平台上升，再将箱子右移至边缘，站在箱子上二段跳至右对岸即可。

金币位置

12-5

1.拉动拉杆让水位下降，待下降到一定程度后再次拉动上升水位，并借助右侧浮在水面的破烂箱子来到第二个栏杆处。

2.拉动拉杆，并立刻右行借助破烂箱子来到对岸。速度要快，否则会被挤死。

3.经过天秤、并躲避回旋镖敌人来到即可过关。

金币位置

左侧天秤正下方，需要站在天秤上下压取得，注意取得后立刻跳起以防淹死。

12-6

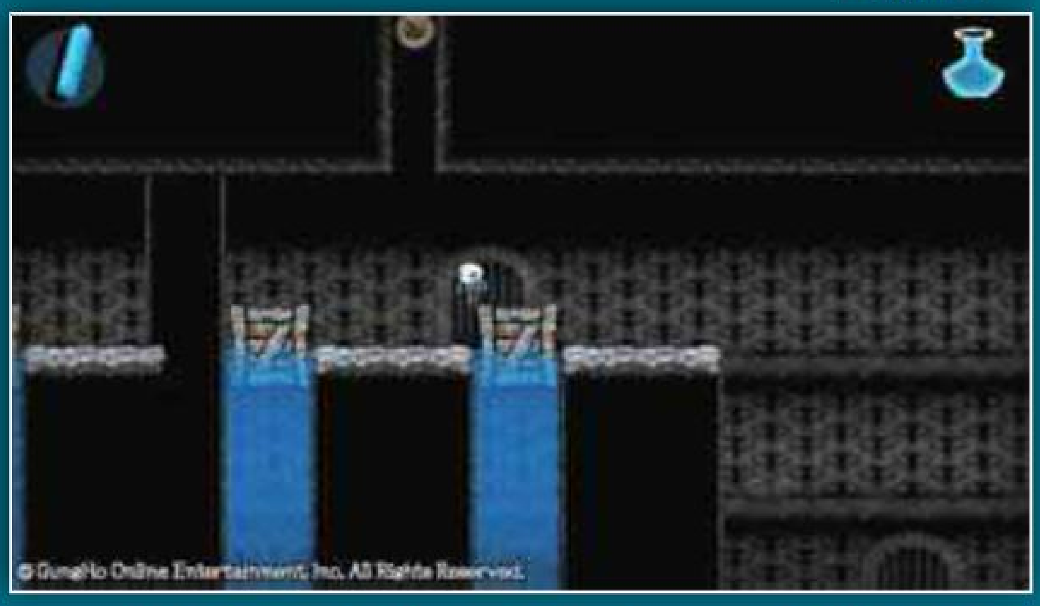
1.来到上方，把压住开关箱子从左侧推下，水位下降。

2.待水位降到底时将箱子推到右侧靠墙，再将其他箱子按图摆放。

3.踩住中间的开关让水位上升，上升到一定程度后借助箱子的高度来到上层，解决掉一个敌人，再将右侧的箱子从左侧推下，并一阵下落。

4.将挡住去路的箱子向右推下，并用右侧的箱子压住开关，水面上升，借助左边箱子来到上层，右行过关。

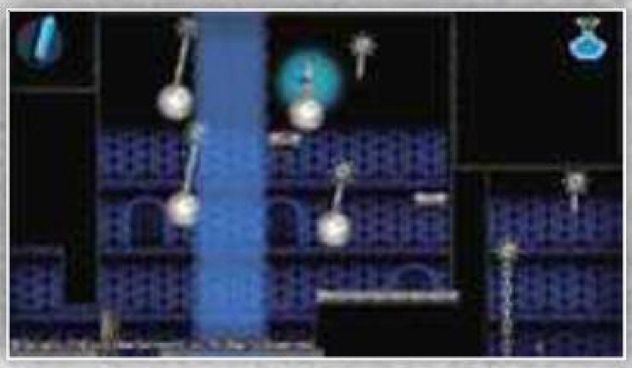
金币位置



临过关处的上方缝隙内，需将右侧箱子往左推下，再二段跳获得。

12-7

1.待右上方的石球摆动到左边时割断绳索，让其压住右上平台的开关，左下的通道打开。

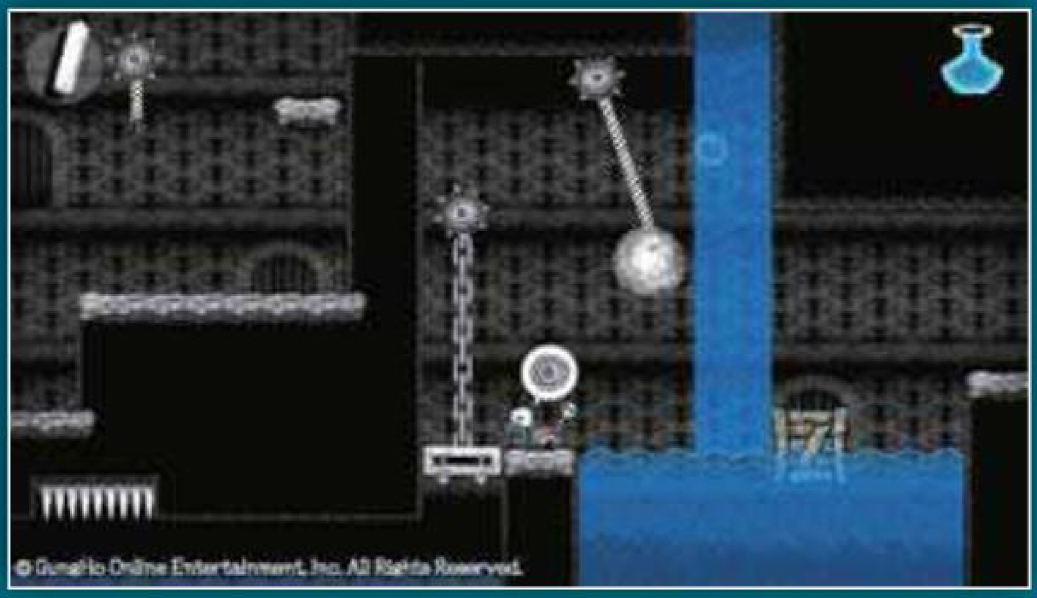


2.接着将其余三个石球绳索都割断，并分别经由左下空缺填补底层的三个空缺。

3.待第三个空缺填补并压住开关后，回到石球房间，将原本压住开关的石球推下，并送到底层右尽头的移动平台处。

4.拉动拉杆上升移动平台，站在石球上，并用白粉笔连接绳索，石球摆动到右方挡住瀑布时向右落下，继续右行即可过关。

金币位置



瀑布顶端

12-8

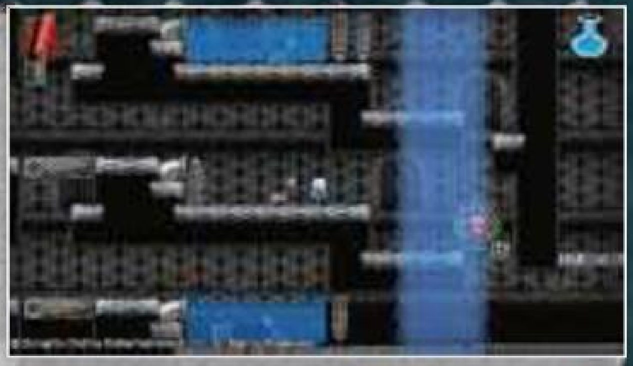
先经由上层来到中段分歧处，再经由上层右行到空缺处落下，继续右行即可过关。

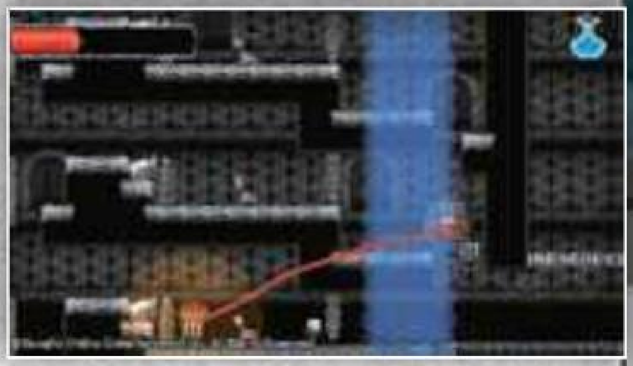
金币位置

中段分歧处经由下层拉动尽头的拉杆升起挡板，回到中段分歧处从上层右行至尖刺尽头可获得。

12-9

1.先拉动上层拉杆，再拉动中层拉杆，将超级炸药桶移至右图位置。





2.回头先拉中层拉杆，再拉上层拉杆，然后引燃下层的蜡烛，再引燃炸药桶，炸开右侧挡路石墙。

3.拉动上层拉杆，一路右行即可过关。

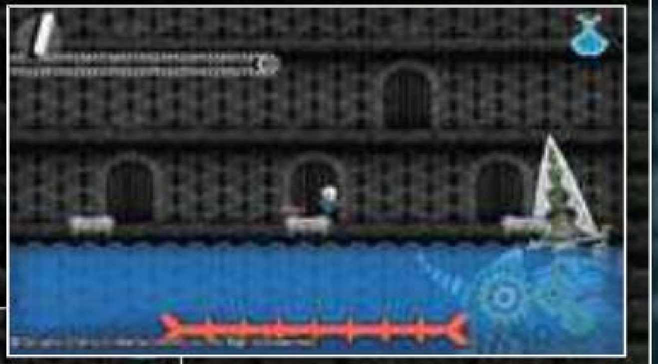
金币位置

将炸药桶左移至边缘，二段跳获得。

12-10 BOSS战：机械鱼

BOSS攻击方式

露出尖刺在浅水处来回划行，原地二段跳躲避即可。

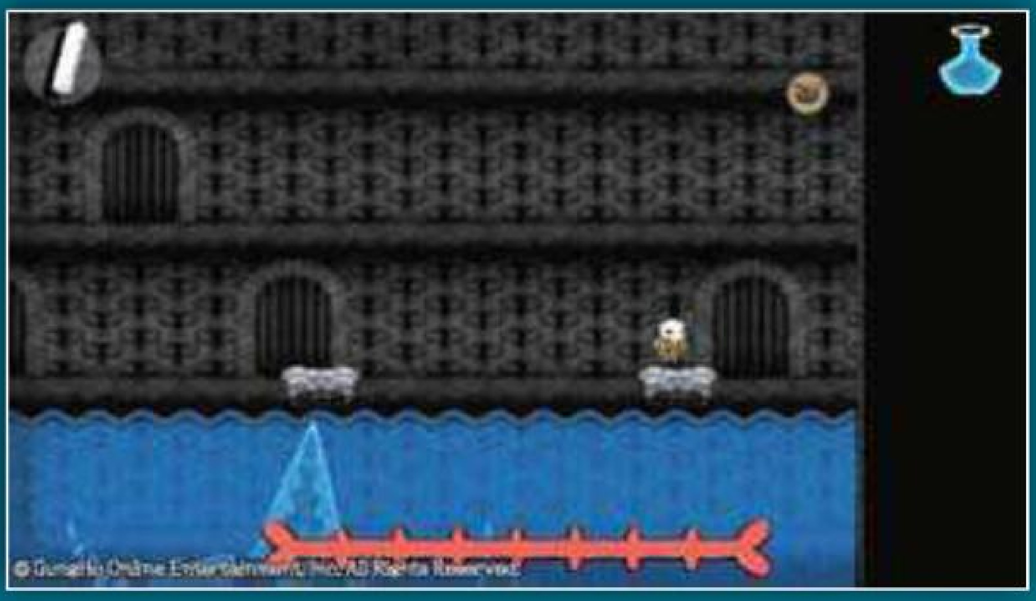


浮出水面向面朝方向的平台处伸出尖刺砸击，离开该平台即可。

先潜入水底，震动后，从水底猛地露出头，需要避免在同一处平台停留。

正常情况下是攻击不到BOSS的，但该BOSS亦是完全按照顺序重复以上三种攻击，只要躲避完前两种攻击，立刻踩住中间平台的按钮传送下炸药桶，然后经由炸药桶来到上层传送带处，静等BOSS使出第三种攻击，当BOSS头露出的一刻向右侧跳跃避免被伤及，并落下在中间平台。这时BOSS由于被炸药炸伤进入昏迷状态可给予痛击。之后再重复一次以上步骤即可解决战斗。

金币位置



STAGE 13 RAMPARTS

本关开始主角可变为超级王子状态，并且仍旧是独自行动。

13-1

1.踩住开关让平台右移，二段跳来到上方。

2.打倒或避开斧骑士，将左侧炸药桶推下，并移至石墙前引爆。

3.解决敌人后拉动拉杆，随移动平台上升至上层后即可过关。

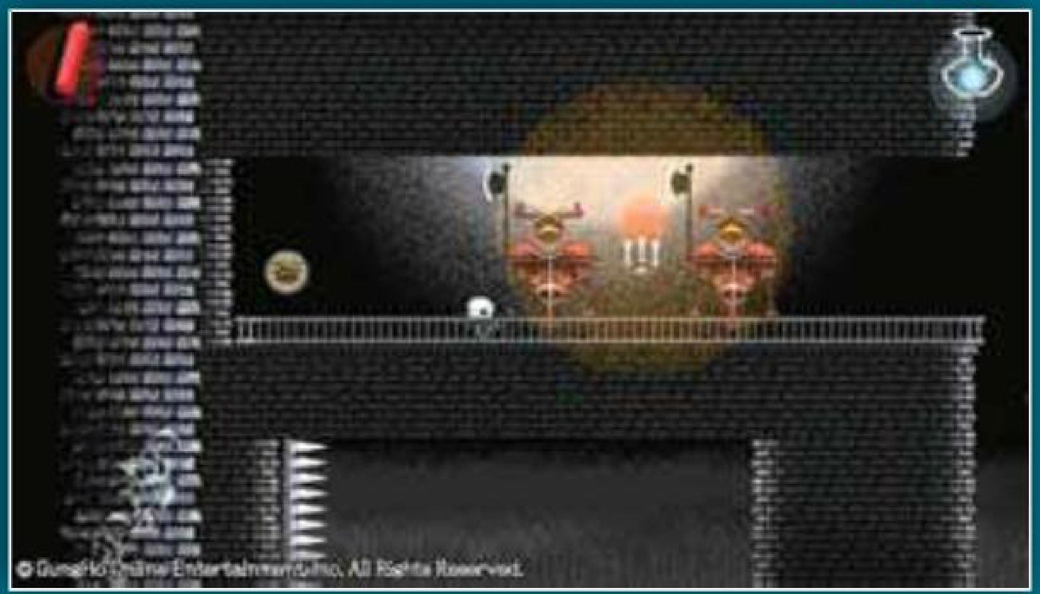
金币位置

13-2

1.拉动拉杆来到上方，骷髅形态踩住上方墙壁边的开关令左侧移动平台伸出，借助平台来到上方箱子处，向右推下，并将其压住下方的开关使右侧移动平台下降。

2.将底层的炸药桶运到石墙前并引爆，从右侧不停向上跳跃即可过关。

金币位置



炸开石墙后到达上方，两个斧骑士的左侧。注意取得金币后斧骑士就会复活。

13-3

拉动拉杆后小心地不停向上跳跃即可，建议使用骷髅形态更加利索。到达最上层后过关。

金币位置

13-4

1.来到上层，通过重力翻转，将两个石块堆至下图位置。

2.恢复重力，拉出炸药桶并从右侧推下，进入反重力将其移至右上方石墙处引爆即可。

金币位置

引爆右上石墙后，将石块移至右尽头，即可可把左上的炸药桶移至中间挡住金币的石墙前。

13-5

1.来到上层，解决掉回旋镖敌人后将石块从右侧推下。

2.回到下层，将炸药桶从右侧推下，进入反重力，炸药桶经由传送带被送至右上方，跟上并将其推入上方石墙缝隙，然后引爆。

3.到达最上层后需先将斧骑士解决，暴力解决或引起火光前均可，拉动左侧尽头的拉杆开启右边大门即可过关。

金币位置

13-6

看准向中间挤压尖刺阵的空隙，不断向上跳跃到顶层即可。期间的回旋镖敌人注意解决。

金币位置

13-7

经由传送到上层拉动拉杆后移动平台徐徐上升，不过可以在上升到一定高度后借助左右平台自行跳跃爬升，注意一下回旋镖敌人即可。解决最顶端的斧骑士后过关。

金币位置

13-8

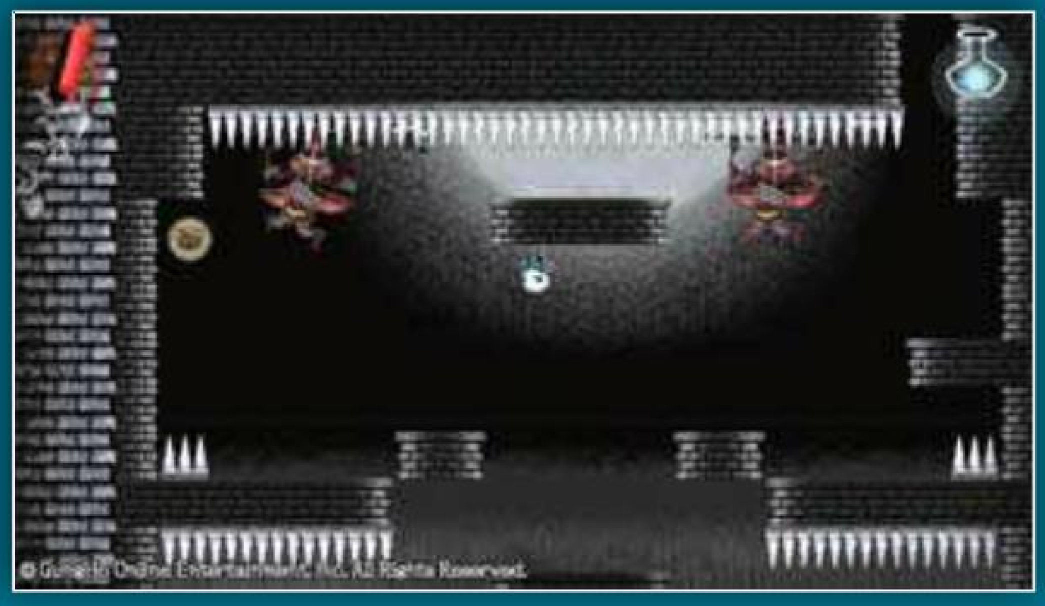
1.开局即进入反重力状态，到上层后点燃中间的蜡烛停止两个斧骑士。

2.站在图示位置使用左行落下（反重力状态为上升）后立刻向右跳跃，来到上一层。

3.站在两个斧骑士中间的平台向右跳入缝隙，来到最上层。

4.小心躲避中段的尖刺，到右上方恢复重力即可过关。

金币位置

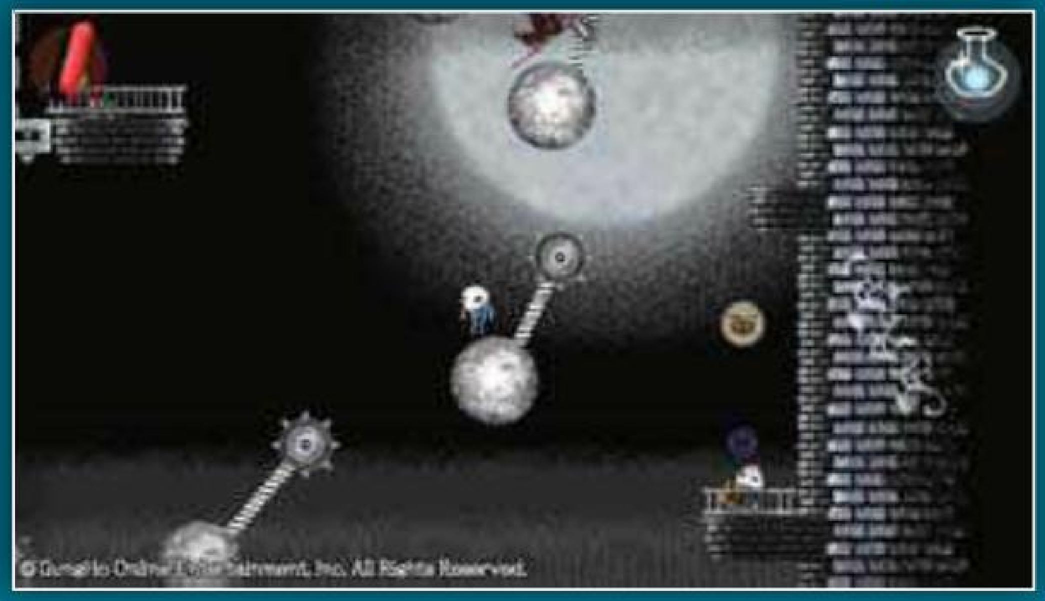


13-9

1.小心地经由摆动石球来到左上方，其中上方的一个小恶魔敌人非常讨厌要优先解决。

2.骷髅形态站在左上摆动石球的右边缘，待其摆动到最右侧时向右二段跳即可到达右上方台阶，继续上行即可过关。

金币位置



13-10

1.躲机关关卡，第一层在王子形态可经由顶上的小缝隙二段跳直接来到上一层，不成功的话用骷髅形态经由右方秤砣阵来到上一层。

2.第二层的上下移动转刃，需要在转刃刚向右移动的时候同时跟上向右，并在阶梯中段位置向右二段跳躲避。

3.第三层经过一个传送带，不要碰到尽头尖刺向上方跳跃，解决一个敌人后来到最上层迎来胜利。

金币位置

第三层先不要上传送，跳到右上平台，金币在秤砣正下方。可利用箱子卡住秤砣获得。

STAGE 14 RECEPTION HALL

本关为BOSS车轮战，玩家需要连续击倒之前碰到的5个BOSS（女魔人LADY DARK除外），最后经过一场象征性的杂兵战后击倒沙包魔法师。

虽然这个时候主角已经进入超级王子模式，不用担心变身能量的消耗，但是相对的每个BOSS都有稍许的加强。BOSS的基本打法和玩家之前遭遇的类似，这里主要介绍一下几个BOSS的加强点。

14-1 BOSS战：厨子（第3大关BOSS）

落地和砸击带有大爆炸效果。

具体打法没有任何区别。

14-2 BOSS战：大锤胖子（第1大关BOSS）

BOSS到达平台边缘时，需要两次三连击才能击退。

准确的说这点变化反而是变得好打了，省去很多打铃铛的时间。

14-3 BOSS战：龙骨（第6大关BOSS）

狂叫吹风并召唤炸药桶和火怪的攻击，第一次和第三次的配置有变化，第二次为原来的第三次。

第三次注意要先引火魔点燃左边的桶，不然之后的激光是躲不掉的。

14-4 BOSS战：三头鸟（第11大关BOSS）

三道激光柱的间距缩短。

直线型的红色激光可以考虑在激光之间躲，斜向的激光最好还是找绝对安全的地方为好。

14-5 BOSS战：机械鱼（第12大关BOSS）

顶端传送炸药桶的传送带速度变慢、尾部砸击附带大爆炸。

大爆炸影响不大，炸药桶需要在BOSS尾部砸击之前至少移动到传送带靠左1/3到1/2的位置。

14-6

走一小段杂兵路（斧骑士可从上方平台绕过），就能看到完全不会攻击的沙包魔法师，果断把愤怒发泄在它身上吧！

金币位置

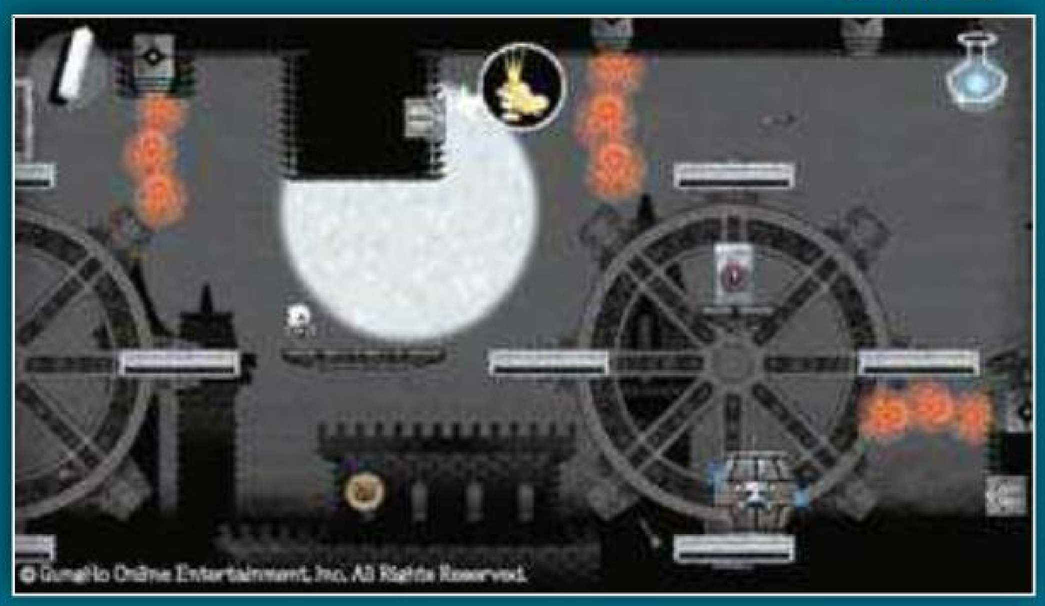
STAGE 15 ROOF

15-1

1.逆时针转动机关，让公主站在有石块的旋转平台上方，并运送到右侧。

2.把公主送上旋转平台，顺时针旋转机关传送至右侧即可。期间注意火焰空隙。

金币位置



15-2

1.来到上层，点燃左上的炸药桶。

2.经由底层来到右上，将炸药桶经由移动平台移到底层左侧按钮处并压住。

3.将上层中间左石块往左拉动直至从左侧推下，期间需从底层绕一次路。

4.将上层中间右石块向右推下，并放置在右侧开关移动平台的右侧。

5.将炸药桶移至右侧开关移动平台上，

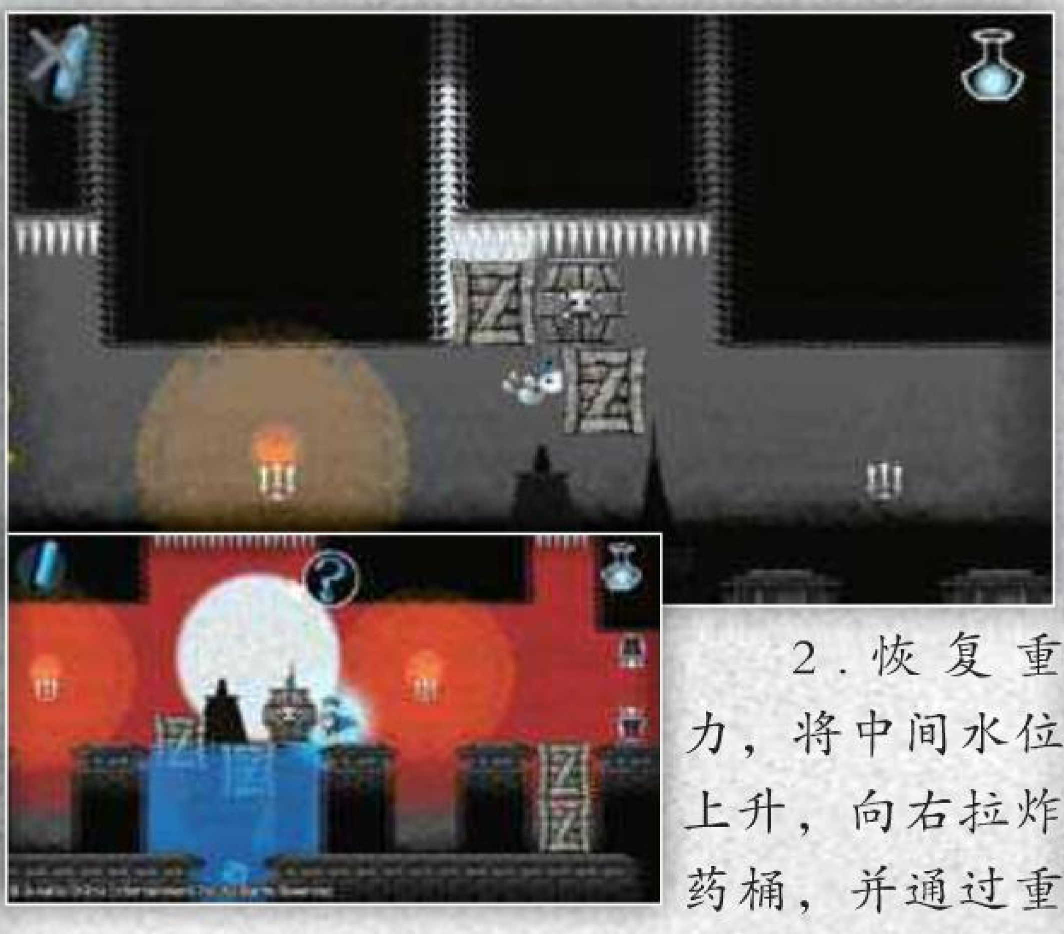
站在炸药桶上从右上引来火苗，在即将点燃时踩动开关上升平台，可炸坏右上石墙。

6.将底层的石块分别压住两处开关，回到公主处送到上层，并清理敌人即可通行。

金币位置

15-3

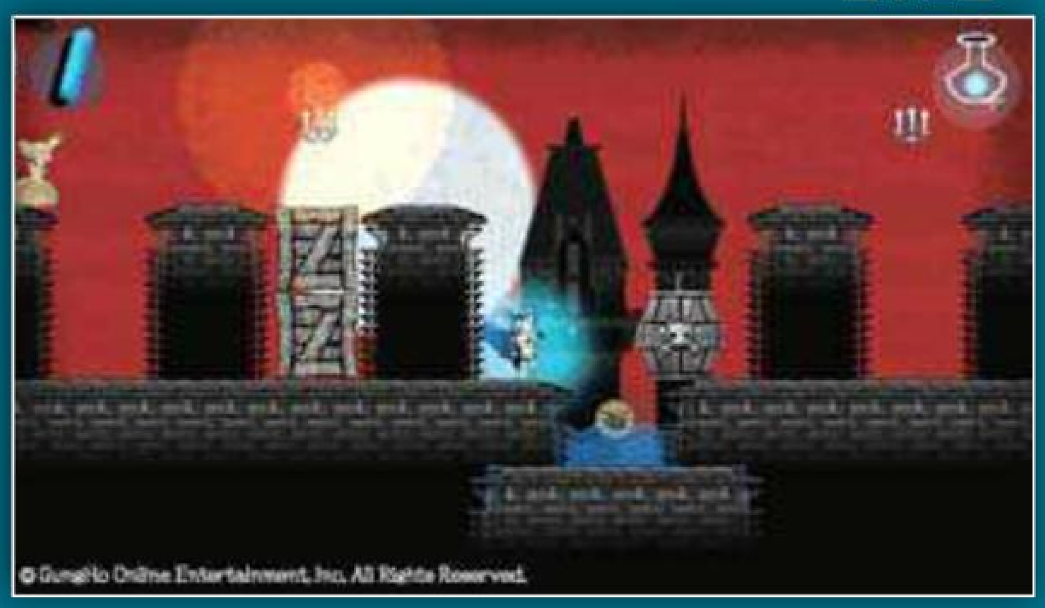
1.进入反重力，将箱子堆成如图的位置，同时点燃右侧蜡烛。



2.恢复重力，将中间水位上升，向右拉炸药桶，并通过重力反转将其送到右侧石墙前点燃。

3.回到公主处，通过重力反转，将公主处送到中央的箱子上，将箱子移动到右侧靠墙再上升水位，接着按照上一步运送炸药桶路线持续右行即可。

金币位置

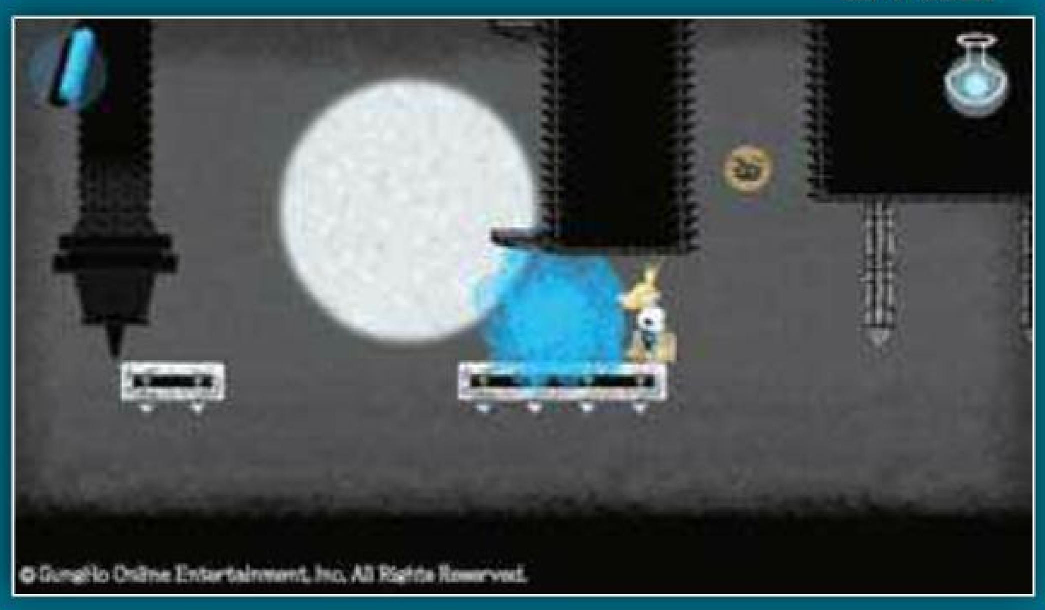


底端炸药桶位置，需通过上升水位移开炸药桶方能获得。

15-4

抱起公主经由两个钟摆和三个秤砣阵后，来到连续的强制卷轴移动平台阶段。前面几个没有什么难度，最后的大门下压阶段一定要抓准节奏。来到最上层后速度解决一个树形敌人并填补空缺即可过关。

金币位置



15-5

1.分别将中间上方的和右上平台的炸药桶移到如图位置，一次全部点燃。

2.将中间上方的箱子向左推下，令其和底层的铁块叠在一起。

3.回到公主处，升高水位缺口处的箱子上浮通行，将公主送到三层重物上方，移动重物至右侧靠墙，持续右行即可过关。

金币位置

15-6

再次迎来传送带秤砣阵，活用跳跃拖板轻松过关。

金币位置

15-7

1.将上方平台左侧重物依次推下，如右图所示。

2.将公主接下台阶，将重物依次右推，最终令炸药桶落下最底层，并让公主站在上面，将炸药桶推至右侧靠墙，升起水位将公主送至右对岸。

3.将上方平台左侧炸药桶点燃，之后立刻将平台上剩下的重物向右推下。

4.回到下层，将箱子右推填补空隙，抓紧抱住公主右行即可过关。

金币位置

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

15-8

战斗关卡，先到左下角爬虫、黏黏怪区拉动拉杆，再到右下角裙子怪区拉动拉杆，最后回到上方，到右侧尽头拉动拉杆，这时回程的路上出现三个斧骑士，这次不能躲了，只能硬碰硬全部消灭。清场后到最左侧抱起公主送至右尽头即可过关。

金币位置

右下角故意让裙子发现，会被传送到大门右侧、金币正上方，取得金币的瞬间立刻向左二段跳可避免摔死。

15-9

1.进入反重力，将左下箱子往左拉一格如图。

2.恢复重力，推下炸药桶，将重物如左图摆放。

3.再次反重力，将右上箱子向右移，下方箱子上升的时候小跳避免被砸死。

4.回到公主处，点燃炸药桶炸开石墙后，将箱子如下图放置，抱公主到达右侧。

5.将铁平台下方的箱子如右图放置，期间平台被烧红后需要恢复重力待其冷却方可继续。

6.恢复重力，带公主来到转刃阵前，反重力后将公主送至转刃顶端正中间处，放下公主仔细观察转刃活动，有一刻下方和中间的转刃会同时运动，抢在这一刻恢复重力即可安全来到下方。最后带公主右行即可过关。

金币位置

15-10 BOSS战：女魔人二回战

和8-10的同BOSS战斗没有太大区别，只是召唤出来的杂兵变成了独眼怪，此外BOSS的防御力上升。

金币位置

STAGE 16 ANOTHER WORLD

BOSS战：最终决战

BOSS攻击方式

1.准备动作为头向左倾：从体内放出短距离武器。拉开一定距离即可。

2.准备动作为头向右倾：从地面不停放出呈半圆轨迹移动的白龙。BOSS披风左侧的尖角位置为绝对安全位，期间可痛击。BOSS HP2/3以下时白龙数量变多，安全位无变化。

3.准备动作为单手高举、身体抖动：向左吹风并出现多个高台。第一时间到达右上角并成功攻击头部4次的话，BOSS会晕倒，这时可落地痛击。

一段时间后BOSS会伸出巨嘴，被打中一击必杀。拉远距离即可躲避。

若没将BOSS击晕，过一段时间风就会停并且高台下降，注意高台落地时会附带爆炸。BOSS HP1/3以下时会在吹风期间蓄力、之后横向发出巨大激光，必须要在高处躲避。期间供玩家攻击头部时间有所缩短。

4.准备动作为全身静止双臂弯曲、之后单手高举，画面中间出现两头虫型怪物，需三次攻击打倒，主要是配合其他方式的攻击牵制玩家，应第一时间击倒。若碰到虫怪未消失而BOSS开始放白龙的情况，虫怪会在期间复活并向玩家移动，注意回头再次击倒。

最终BOSS的几种招式规律非常明显，HP在2/3和1/3时攻击模式会略有变化，但换汤不换药、不难对付。主要是BOSS血较厚，玩家需要有一定耐性。每种攻击方式之间BOSS都会有短暂的硬直，但尽量不要贪刀，特别是主角攻击中碰到BOSS放短距离武器，是一定躲不掉的，能有效打击BOSS的机会很多，不差这几刀，切忌因小失大。

金币位置

奖杯攻略

前言综述

本作的奖杯无论从时间还是技巧要求上都并不高。游戏本身的难度适中，而在有攻略提示的前提下难度会进一步降低，因此即使动作或益智游戏苦手的玩家，通关也并非难事。累积类奖杯基本都可在流程中自然获得，玩家只要注意一周目拿完金币就可顺利完成全部流程和收集类奖杯，之后只要去几个之前的关卡补一下遗漏的条件型奖杯就可顺利拿到白金。惟一值得注意的是两个BOSS无伤要求奖杯乍看之下会比较吓人，但玩家只要熟记它们的模式化打法并稍加实践就没有太大问题了。可以说本作奖杯难度易但不无脑、内容全而不折腾，非常人性化。

奖杯总数	31						
铜杯	16	银杯	9	金杯	5	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	不参照攻略独立思考约15～20小时，参考攻略时间减半
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有(部分累计要求、无伤奖杯等)
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

流程相关奖杯

Apprentice 铜杯

取得条件：通过1-4关

Newby Knight 铜杯

取得条件：通过5-8关

Knight 铜杯

取得条件：通过9-11关

Master Knight 铜杯

取得条件：通过12-15关

Happily Ever After 银杯

取得条件：通过全部关卡

Lucky Find 铜杯

取得条件：收集1个金币

I'll Just Hold On to These 铜杯

取得条件：收集10个金币

Numismatist 铜杯

取得条件：收集25个金币

Old-Mismatist 铜杯

取得条件：收集50个金币

Bulging Pockets 铜杯

取得条件：收集75个金币

Who Keeps Dropping These? 银杯

取得条件：收集100个金币

Moneybags 银杯

取得条件：收集120个金币

Treasure Hunter 银杯

取得条件：收集135个金币

Dark Lord's Treasure Complete! 金杯

取得条件：收集全部金币

White Chalk Master 铜杯

取得条件：使用白色粉笔

Red Chalk Master 铜杯

取得条件：使用红色粉笔

Blue Chalk Master 铜杯

取得条件：使用蓝色粉笔

奖杯说明：按照前面的流程攻略，拿齐全部金币并顺利通关的话，即可获得以上全部奖杯。

限时型奖杯

Call Me Speedy 银杯

取得条件：全关卡最短过关时间合计350分钟以下

Master of the Castle 金杯

取得条件：全关卡最短过关时间合计250分钟以下

奖杯说明：很多玩家看到奖杯列表，都觉得这应该是游戏中比较难的一个奖杯，特别是玩过试玩版的玩家上来就被第四大关吓了一跳。但实际上该时间要求并不高，可以说第四大关已经算是全游戏最吓人的一关了，之后仍旧有不少类似试玩版那样半分钟左右一关的关卡。

笔者的情况是试玩版三大关刷了几遍时间，之后的均是第一遍拿硬币过关的记录，最差的一关甚至有10分钟，就这样居然通关便解了250分钟以下奖杯。那么若是各关卡拿过金币后再刷一遍的话，250分钟以下就更是手到擒来了。因此不要有心理负担，正常走流程即可。这里个人建议在流程中碰到明显浪费很多时间的关卡，就立刻再刷一遍，而不要等到通关之后回来刷，因为这时候对于关卡解法的记忆是最深的，趁热打铁效果显著。

顺便一说游戏有个明显的缺点就是关卡用时一定要过了关才能看到，对冲时间带来了少许不便。

累计型奖杯

A Hero is Born 金杯

取得条件：王子形态下消灭1000个人敌人

A Cornered Rat... 金杯

取得条件：骷髅形态下消灭100个敌人

Aw, Shucks 铜杯

取得条件：举起公主200次

Friends with Death 铜杯

取得条件：主角死100次

With Friends Like These... 铜杯

取得条件：公主死100次

奖杯说明：不用刷就能出系列

Batting 100% 铜杯

取得条件：成功打返回飞镖100次

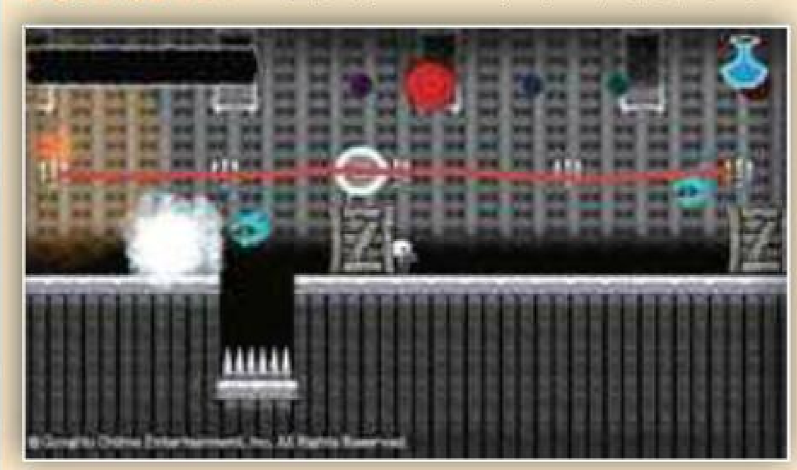
奖杯说明：中期开始会出现一种回旋镖敌人，骷髅状态下可把敌人放出的回旋镖打回(要注意提前量)。这个在流程中碰到这类敌人最好刷一刷，比如7-10开头几个敌人刷完后立刻重新开始该关。这是笔者惟一一个没在通关过程中解的累计型奖杯。

条件型奖杯

Candlelighter 银杯

取得条件：划一次红粉笔同时点燃四束火炬

奖杯说明：地点在6-6，如图所示。



Hide 'n' Seek 银杯

取得条件：没被发现一次通过11-5

奖杯说明：准确的条件是公主和主角未被裙子传送而顺利过关即可，光被发现而没被传送是不要紧的，所以手快一些消灭敌人就没有问题了。

Skydiver 银杯

取得条件：从极高的高度落地

奖杯说明：后期很多地方可以达成要求，笔者第一个碰到符合要求的地点是7-2开始处，站在上方的平台右侧，向右跳起并移动两个身位落下。如图：

无伤类奖杯

Dark Lord? No Biggie 银杯

取得条件：无伤击败最终BOSS

Candlelighter 金杯

取得条件：无伤通过第14大关

奖杯说明：前文的流程攻略里已经详细介绍了各BOSS的打法，想必无伤的条件对于玩家来说已经不算苛刻了，剩下的就是不断尝试了。要注意无伤过14关的奖杯要求玩家一口气从14-1打到14-6，期间不能使用“重新开始”功能，一旦受伤，就需要回到14-1整关重来。因此玩家需要先分别练熟各BOSS的无伤打法，再一次性完整挑战。

Shining Skeleton 白金

取得条件：取得所有奖杯

奖杯说明：白金还并不是游戏最后的终点，向着刷新最速通关成绩继续挑战吧！

文 胧月 美编 澄香

AVG	特殊报道部			必须记忆卡
	特殊报道部			1500MB
	日本一Software	2012年8月23日	日版	1人
零售版：6090日元/下载版：5000日元		无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	

《特殊报道部》由日本一Software的《流行之神》小组打造，无论系统还是故事都能嗅出《流行之神》的气味来。单就每一话的剧情来说，本作的丰满度尚不及前辈，而且没有选错选项后导致GAME OVER的设定，算是比较简单。笔触一如既往地繁复，好在后期的节奏有所加快，拿到白金并不用花费太多时间。

系统指南

主菜单

はじめから	从第一话开始游戏
つづきから	读取存档游戏
ストーリー选择	重温读过故事
オプション	设置游戏环境
エクストラ	通关后的鉴赏模式，能查看CG图片、欣赏游戏音乐

操作方法

键位	功能
○	确定/翻页
×	取消/解除自动翻页/解除自动跳跃/解除剧情回顾/解除文字框的非表示状态
□	呼出副功能菜单
△	呼出主功能菜单
左摇杆	呼出快捷指令
L	剧情回顾
R	启动自动翻页
SELECT	即时存档
START	读取即时存档

※注意：SELECT和START键的即时存档类似于我们玩电脑上的游戏模拟器时的快速存档功能，该存档只能保持一个，且在主菜单界面无法读取，只能在游戏中通过START调出。

快捷指令

左摇杆的上下左右四个方向均对应了一项菜单功能，默认的是：↑为存档，↓为读档，←为自动跳跃，→为跳过一整段剧情，使用时需要配合○键。比如当玩家想存档时，按住左摇杆的↑再按○，就能进入存档界面。在**オプション**中可对快捷指令自行设定。

副功能菜单

在游戏中按下□键可调出副功能菜单，该菜单显示时，各键位对应如下功能：

键位	功能
方向键↑	回顾之前的剧情文本
方向键↓	自动跳跃剧情
△	跳过一整段剧情
○	自动翻页
×	关闭副功能菜单

触摸操作

游戏进行的过程中，画面的左下角会出现MENU、右下角会出现NEXT字样，点击MENU可调出主功能菜单，点击NEXT或文字框内部可令剧情翻页。

主功能菜单

按△键调出的主菜单是一个九宫图，不过只有七个格子对应了功能，左下角和右下角的空格是没有选项的，通关后也不会追加。

选项	功能
セーブ	存档
ロード	读档
データ削除	删除存档
ストーリー选择	选择指定话数，从该话开始游戏
オプション	设置环境
タイトルへ	回到标题画面
戻る	关闭主功能菜单

材料分析

这是游戏过程中的主系统，即从事件相关的材料中分析出异常之处，从而发现解决事件的线索。材料分析除了能推进剧情外，还与奖杯获得有关，玩家可参照流程攻略中的提示以求全对。材料大体分为影像、照片和声音三种，其中影像和照片的形式类似，即玩家实际上无需观看流动的影像，只要分析影像中静止的帧数即可。当玩家发现图片上的可疑部分时，可使用摇杆或直接点击触摸屏上的对应位置，再按○键确定选择。分析声音材料时，只需选出可疑的句子即可，不用具体标注哪一个关键词可疑。

计划确立

每一话的剧情发展到一定程度，主人公已经掌握了相当的材料时，会进入计划确立环节（**プランニング**），即特殊报道部将从何种视点切入对事件的报道，进入不同的分支。一共七话的流程中，每一话均有两条不同的分支，需要分别在计划确立时选择，因此建议在选择企划书前先备份一个存档，方便届时攻略另一条分支。

电视总结

每一话的最后都会由村瀬知华以电视播报的形式对本话故事予以总结，玩家需要根据村瀬的语言选择出对应的照片，一共有4张。选择时需要玩一个节奏小游戏，先将光标移动到目标照片上，注意右侧的倒计时，倒计时从5开始向1数，1过后出现CUE字样，玩家就要在CUE字样出现时按下○，此时便能获得PERFECT评价。PERFECT评价不仅影响过关评价，也关乎奖杯的获得。过关评价由高到低分为S～D五个等级，S级需要关卡中所有的材料分析正确，外带电视总结全部PERFECT，且只有评价在C级以上才能开启下一话。

全路线流程攻略

第1话 宇宙人劫持事件

共通部分

第1话对人物背景和故事背景的交代较多，读起来有比较冗长的感觉，坚持过去就好。第一次**マテリアルチェック**无需作出选择，直接将光标移动到最后一张照片，系统会提示是否已经分析完了材料，选择“**はい**”。之后的几次**マテリアルチェック**的选择方法如下（从2开始）。

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	见前文
マテリアルチェック2	首先选择右起第三张照片，点击度会枫的脸庞
マテリアルチェック3	选择左起第五张照片，点击右侧的黑衣人
マテリアルチェック4	点击女性的手的下方
マテリアルチェック5	选择有“君が元凶”的句子

计划确立

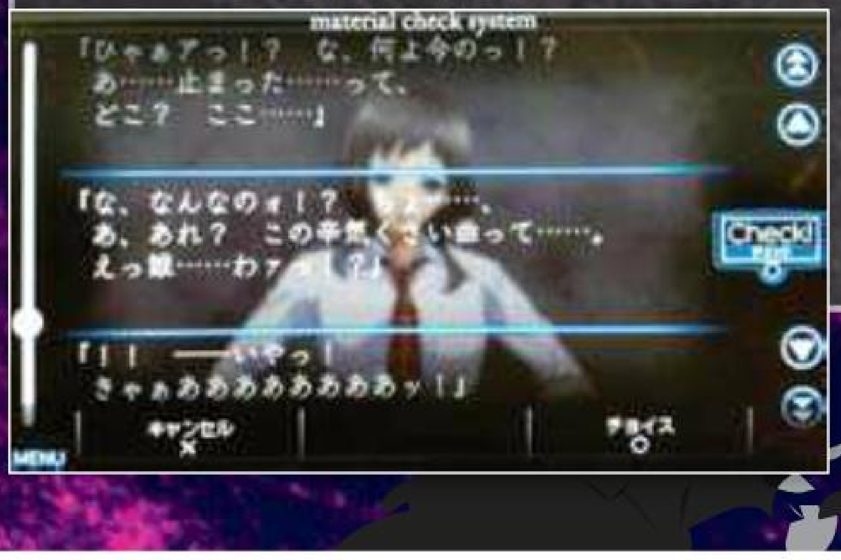
看完以上5个材料并继续推进剧情，会进入故事中的第一次计划确立单元，即从何角度报道本次事件。选择“MIB”字眼的文件进入“MIB线”，选择“**アブダクション**”字眼的文件进入“不存在确认记录线”。

MIB线

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	带“户籍”的句子
マテリアルチェック2	带“辛气くさい曲”的句子

电视总结

照片序号	内容选择
1	度会枫与黑衣人
2	松久宅邸
3	七海的父亲与黑衣人交谈
4	被黑衣人包围的七海



不存在确认记录线

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	选择度会枫身边本该有七海的空位（只要照片清晰，具体哪一张是没有限制的）
マテリアルチェック2	选择第三张或第四张照片中的七海

电视总结

照片序号	内容选择
1	七海比手势微笑
2	松久夫妇的合影
3	快餐店采访照片
4	最后的神秘圈附近

第2话 人体自燃事件

共通部分

从第二话开始，故事的节奏将变得较为紧凑。**マテリアルチェック**的选择方法如下。

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	最右边照片中选择燃烧的人体
マテリアルチェック2	对话中有两句包含“グリ–ンピッグ”的关键词，选择第二个包含该词的句子，从下往上第三句
マテリアルチェック3	从下往上第二句，包含关键词“太阳も出ている”

计划确立

选择“**クロ–ン**觉醒”字眼的文件进入“**クロ–ン**人间线”，选择“**グリ–ンピ–プルの**研究”字眼的文件进入“**グリ–ンピ–プル**线”。

クローン人间线

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	第二张照片，左侧地面上的正方形密道入口
マテリアルチェック2	选择燃烧的人体即可，具体是哪一张系统都会判定正确

电视总结

正确的照片选项按次序分别如下：

照片序号	内容选择
1	垃圾堆旁人体自燃
2	船坂的基地建筑
3	大量被关在牢房中的克隆人
4	多个船坂在灯光下自燃

グリーンピープル线

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	第二张照片，左侧地面上的正方形密道入口
マテリアルチェック2	选择牢房中左下角，手臂上有血迹的船坂

电视总结

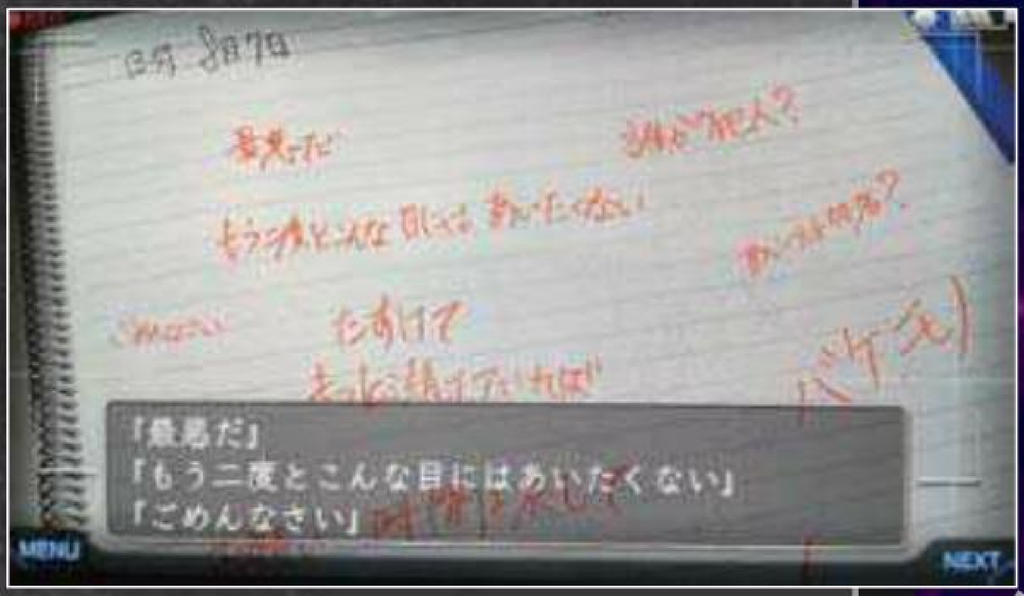
正确的照片选项按次序分别如下：

照片序号	内容选择
1	带叶绿素皮肤细胞的猪
2	戴口罩的船坂
3	拷问室中自燃的船坂
4	朝阳升起

第3话 老大哥正注视着你

共通部分

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	左起第一张照片
マテリアルチェック2	右起第一张照片，彩背上的火焰
マテリアルチェック3	左起第三张照片上的日期
マテリアルチェック4	第二张照片，彩背上的火焰



— 计划确立 —

选择“エシュロンは实在した”进入“第四种接近遭遇线”，选择“インプラントされた美人スタッフ”进入“インプラント线”。

第四种接近遭遇线

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	右起第四张，左上角的人影
マテリアルチェック2	右起第一张，泳池中的白色物体
マテリアルチェック3	右起第一张，泳池下方的白色部分
マテリアルチェック4	左起第五张，半空中的发光体

— 电视总结 —

正确的照片选项按次序分别如下：

照片序号	内容选择
1	喝醉的彩与便利店店员对话
2	背上冒出火焰的彩
3	金武为彩取出植入体
4	泳池和半空的发光体

インプラント线

该路线没有需要分析的调查材料。

— 电视总结 —

正确的照片选项按次序分别如下：

照片序号	内容选择
1	彩在阳台上喝酒
2	泳池边的彩
3	无电波室（墙上和地上有很多尖刺）
4	站在神秘圈旁的金武

第4话 灵异现象

共通部分

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	选择最后一句有平假名的句子
マテリアルチェック2	倒数四张照片中窗户上的手印
マテリアルチェック3	倒数四张照片中镜子里的倒影
マテリアルチェック4	第二张照片上的发光红点
マテリアルチェック5	第四张照片靠墙男子左手拿的物件

— 计划确立 —

选择“彷徨える亡灵”进入“杀人ビデオサークル线”，选择“ポルターガイストが起こる死の家”进入“死のビデオレター线”。

杀人ビデオサークル线

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	选择桌子下方地板里伸出的幽灵手

— 电视总结 —

正确的照片选项按次序分别如下：

照片序号	内容选择
1	鬼屋
2	手印密布的窗户
3	度会枫被幽灵抓住
4	白骨

死のビデオレター线

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	选择最后一句
マテリアルチェック2	选择最后一句
マテリアルチェック3	左起第三张的银色牙齿

— 电视总结 —

正确的照片选项按次序分别见右：

照片序号	内容选择
1	写字的笔记本
2	国枝用刀威逼另一个男子
3	国枝向枫举起斧头
4	国枝被幽灵包围

第5话 预知能力

共通部分

注意第二次的材料分析环节，第三句和第四句都是正确答案，为了完成率需要二者都选择阅读。

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	第二张的时钟
マテリアルチェック2	第三句 or 第四句
マテリアルチェック3	第五张照片上的人影

— 计划确立 —

选择“予言者の隐された能力が发见”进入“マインドコントローラー线”，选择“予言者降临”进入“洗脑の宇宙メシア线”。

マインドコントローラー线

注意第二次的材料分析环节，第三句和第四句都是正确答案，为了完成率需要二者都选择阅读。

— 电视总结 —

正确的照片选项按次序分别如下：

照片序号	内容选择
1	着火的加油站
2	木户胁的家（背景有书柜）
3	木户胁演说（眼睛上有马赛克）
4	佐曾利和大量显示花朵的显示器

洗脑の宇宙メシア线

第一次的材料分析中，木户胁的嘴巴部分容易漏掉，很多玩家卡在99%也是因为它，务必选择。

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	第五张的手册 or 任何一张照片中木户胁的嘴巴
マテリアルチェック2	木户胁背后的黑影

— 电视总结 —

正确的照片选项按次序分别如下：

照片序号	内容选择
1	木户胁在家中
2	土砂崩塌
3	着火加油站前的黑色人影
4	单脚站在桌子上的木户胁

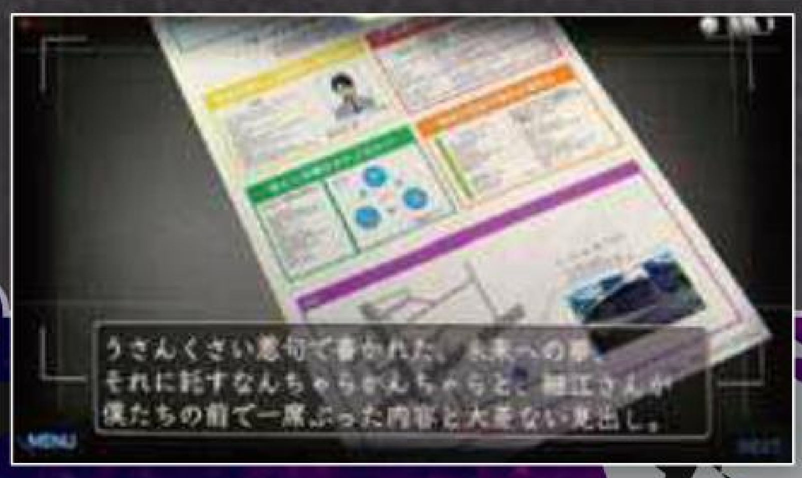
第6话 冷冻睡眠

共通部分

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	右起第一张照片，驾驶座上的袋子
マテリアルチェック2	右起第一张照片，车体上的日文
マテリアルチェック3	最后一句
マテリアルチェック4	纸上的地图

— 计划确立 —

选择“死者を冒渎する战栗行为”进入“DNAメッセンジャー线”，选择“死体冷冻保存工场”进入“宇宙への旅立ち线”。



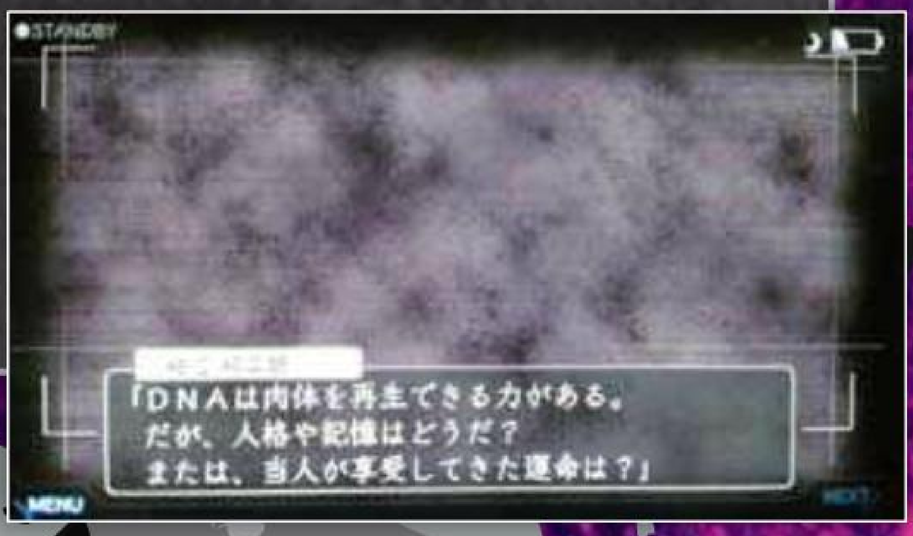
DNAメッセンジャー线

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	最后一句
マテリアルチェック2	第二张尸体袋中露出的玲子的脸
マテリアルチェック3	白色的DNA抽出装置

— 电视总结 —

正确的照片选项按次序分别如下：

照片序号	内容选择
1	玲子
2	细川
3	玲子躺在不明机械上
4	冷冻库的内部



宇宙への旅立ち线

电视总结

正确的照片选项按次序分别如下：

照片序号	内容选择
1	写着日文的面包车
2	细川
3	细川的野外公司
4	细川的尸体

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	最后一句

最终话 中微子蓝图

这一话中虽然也有计划确立（**プランニング**）环节，有“见**せた**幻影**か**”和“悲剧**の**美少女”两条线供选择，但并不像以前各话那样会通往不同的支线。玩家可随便选择一条线一直打到真结局，通关后再选择另一条线，以刷出奖杯“读破”。此外，所有BAD END、NORMAL END以及TRUE END都集中在这一话，依据材料分析时的不同选项触发。需要特别注意“**バッドエンド**隔离”的触发机会有两次，第一次是在**マテリアルチェック**7选择倒数第二句（包含“**トリノグラム**”的字样），但此时如果玩家已经将前六话中每话的两条路线都打通，则无法触发此BAD END，直接正常发展剧情了；不过不用担心，之后可以在计划确立后与熊崎的**マテリアルチェック**11环节故意选错答案，也能触发。

共通部分

材料序号	攻略法
マテリアルチェック1	先选择墙上的猴子图可拿一个奖杯，之后再选择桌面黄色记事本上的入馆许可证
マテリアルチェック2	桌面的黄色记事本
マテリアルチェック3	第一张纸上的“アブダクション”（选择“松久七海・度会枫”进入BAD END“バッドエンド知华”）
マテリアルチェック4	第一张纸上的“アブダクションに遭った”
マテリアルチェック5	第一张纸上的“松久七海・度会枫”
マテリアルチェック6	第二张纸上的“正二十面体”
マテリアルチェック7	倒数第二句（此时如果前六话的路线尚未完全打通，进入BAD END“バッドエンド隔离”）
マテリアルチェック8	第二张纸上的“船坂さんが日照室で燃えた”
マテリアルチェック9	第三张纸上的“プ-ルサイドに金武さんが映ってた”
マテリアルチェック10	倒数第三句
マテリアルチェック11	最后一张纸上“まるで同じ事件を何度も体验している”（如果玩家在**マテリアルチェック**7处没能触发“バッドエンド隔离”，那么在此处故意选错，也能触发该BAD END）
マテリアルチェック12	从左到右依次选择照片中的人物
マテリアルチェック13	最后一句（选择其他的句子进入BAD END“バッドエンド见限り”）
マテリアルチェック14	选择最后一句进入真结局（选择其他的句子进入普通结局“ノ-マルエンド”）

TRUE END

奖杯讲解

本作的奖杯难度不高，是某种意义上的奖杯神作。（虽然序盘的很多剧情非常罗嗦拖沓。）以下就列出奖杯列表以及部分需要留心拿法的奖杯。

奖杯总数	33	铜杯	20	银杯	7	金杯	5	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	15小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

トクホウマスタ- 白金
获得条件:取得所有奖杯

エンディングコンプリ-ト 金杯
获得条件:看完全部结局
奖杯说明：需要将奖杯13、29、30、31、32、33都拿到后解禁。这些奖杯均集中在最终话，详细可查看流程攻略。

读破 金杯
获得条件:各话的既读率全部100%
奖杯说明：需要特别注意的是第五话的既读率可能卡在99%，这漏掉的1%是在分支“洗脑の宇宙**メシア**线”（**プランニング**“予言者降临”）的第一次材料分析，需要选择木户胁的嘴巴。此外有的玩家可能在触发真结局后，发现在选择剧本时明明已经全部100%了，但是仍然没有得到该奖杯，解决办法是在最终话的**プランニング**部分，将第一次没有选择的另一份企划书选择一遍，按过一个句子，就能获得了。

オ-ルS评价 金杯
获得条件:前六话的制作评价全路线都达到S
奖杯说明：前六话所有分支的制作评价全部到达S。S评价的条件价是该话中**マテリアルチェック**不出错，且最后的电视播报部分全部选对。

グラフィックコンプリ-ト 金杯
获得条件:EXTRA模式的图片全部解禁
奖杯说明：EXTRA模式在真结局后解禁，玩家只需按照之前“读破”奖杯的条件去完成，自然就能获得该奖杯了。

すばらしい观察眼 金杯
获得条件:不出错地完成每话的**マテリアルチェック**
奖杯说明：需要注意最终话由于没有制作评价，所以检查错误比较难。前六话全分支先全部达成S评价，保证除最终话外的所有**マテリアルチェック**全对，之后如果还没拿到该奖杯，就按照本文流程部分的最终话攻略地毯式排除一遍。

第一话制霸 银杯
获得条件:第一话双路线过关

第二话制霸 银杯
获得条件:第二话双路线过关

第三话制霸 银杯
获得条件:第三话双路线过关

第四话制霸 银杯
获得条件:第四话双路线过关

第五话制霸 银杯
获得条件:第五话双路线过关

第六话制霸 银杯
获得条件:第六话双路线过关

トウル-エンド到达 银杯
获得条件:看完真结局トウル-エンド

プレイ开始! 铜杯
获得条件:开始游戏

はじめてのマテリアルチェック 铜杯
获得条件:完成第一次的マテリアルチェック

拇印、いただきました! 铜杯
获得条件:第一次在企划书上按手印

制作评价S 铜杯
获得条件:获得制作评价S

制作评价A 铜杯
获得条件:获得制作评价A

制作评价B 铜杯
获得条件:获得制作评价B

制作评价C 铜杯
获得条件:获得制作评价C

制作评价D 铜杯
获得条件:获得制作评价D

パ-フェクトプログラム 铜杯
获得条件:不出错地完成一次电视播报

第二话解除 铜杯
获得条件:进入第二话

第三话解除 铜杯
获得条件:进入第三话

第四话解除 铜杯
获得条件:进入第四话

第五话解除 铜杯
获得条件:进入第五话

第六话解除 铜杯
获得条件:进入第六话

最终话解除 铜杯
获得条件:进入最终话

ノ-マルエンド 到达 铜杯
获得条件:看完普通结局ノ-マルエンド

バッド エンド 知华到达 铜杯
获得条件:看完BAD END バッド エンド 知华

バッド エンド 隔离到达 金杯
获得条件:看完BAD END バッド エンド 隔离

奖杯说明："バッド エンド 隔离"和其他END相关奖杯一样，均在最终话获得。不过根据玩家将剧情发展到最终话的マテリアルチェック7处时，前六话全路线打穿与否，而会导致获得的时机有所不同。简单来说，此时如果前六话全路线打穿了的话，就必须推迟到マテリアルチェック11时才能获得，详细可查看流程中最终话的攻略。

バッド エンド 见限り到达 金杯
获得条件:看完BAD END バッド エンド 见限り

ヒダコ-ン好き 金杯
获得条件:最终话第一次マテリアルチェック时选择墙上的猴子画

对出演声优们的小采访

为柚原辽配音的 前野智昭

Q：请说说扮演角色的魅力，以及演过以后的感想吧。

这虽然是个很平凡的角色，但是拥有超群的好奇心，是个很勇敢的男人。性格上的一往无前很招人喜欢，如果我以后有了孩子，希望能培养成这种类型。

Q：遇到过超自然的现象吗？要是有机会遇到的话，希望遇到哪一种？

超自然现象没有遇到过，倒是既视感的次数非常多，总觉得眼前的情景似乎在以前就见过了。

Q：向玩家们说一句话吧。

这部作品里有许多科学无法解释的现象，追求新鲜刺激的玩家请一定要玩一玩，今后也请多关照。

为鹫见卫配音的 细谷佳正

Q：请说说扮演角色的魅力，以及演过以后的感想吧。

少说话多做事，我觉得这是该角色的魅力所在。

Q：遇到过超自然的现象吗？要是有机会遇到的话，希望遇到哪一种？

我在八王子的浅川看见过UFO，小学时在厕所里听到了某种不是人类发出的声音。我希望能跟超能力者做朋友啊。

Q：向玩家们说一句话吧。

这是能让《X档案》的穆德都惊奇的内容，请大家尝试一下。

为棚桥彩配音的 泽城美雪

Q：请说说扮演角色的魅力，以及演过以后的感想吧。

应该是她较真的性格吧。这是个活力四射的角色，演起来很是兴奋。

Q：遇到过超自然的现象吗？要是有机会遇到的话，希望遇到哪一种？

好像以前跟弟弟一起看到过人的球状灵魂……那是睡觉前，在房间的脸盆里就出现了。想看到的超自然现象，那绝对是尼斯湖水怪。

Q：向玩家们说一句话吧。

"特殊"的事件数不胜数，请大家多多和朋友分享吧。

为度会枫配音的 濑户麻沙美

Q：请说说扮演角色的魅力，以及演过以后的感想吧。

度会枫的魅力点，我觉得是她总是能遇到不可思议的事情吧。作品中对每个角色的刻画都非常细致，惟独度会枫一直被谜团所包围，我自己也是随着话数的推进才逐步了解事实，然后大吃一惊呢。对于发给我的台本，我也像读小说一样地看着，期待接下来的剧情发展。总之饰演度会枫非常快乐，她是这一系列不明事件的中心，表情也相当丰富。

Q：遇到过超自然的现象吗？要是有机会遇到的话，希望遇到哪一种？

没有遇到过……如果能遇到的话，希望不是什么疼痛的、恐怖的事件，比如游戏里的人猿就不错。此外还希望能使用魔法，一招手就能让房间里整洁干净，这种就很带感吧？

Q：向玩家们说一句话吧。

游戏的故事非常有趣，虽然有不少进退两难的分歧，但玩家尽可以选择自己想走的道路，请大家玩得开心。

为村濑知华配音的 藤田咲

Q：请说说扮演角色的魅力，以及演过以后的感想吧。

朗读新闻时的正经姿态和平日里的表现形成了很大的反差萌。这种拥有专业技能，又对恋爱抱有憧憬的角色，让我欲罢不能，演起来也很有意思。

Q：遇到过超自然的现象吗？要是有机会遇到的话，希望遇到哪一种？

没遇到过。希望能被外星人绑架。

Q：向玩家们说一句话吧。

故事挺有深度的，可以反复多玩几遍。另外游戏中有许多个性角色，希望大家能找到自己喜欢的。另外也请多多关照知华酱哦！

为佐曾利昭雄配音的 藤原启治

Q：请说说扮演角色的魅力，以及演过以后的感想吧。

看上去有点黑道份子的匪气和迫力，但实际上是个很能与大家打成一片的善良大叔，所以我演的时候也很注重与周围气氛的互动。

Q：遇到过超自然的现象吗？要是有机会遇到的话，希望遇到哪一种？

没遇过到啊，希望能看看UFO。

Q：向玩家们说一句话吧。

那个……玩玩游戏吧。

为熊崎配音的 三木真一郎

Q：请说说扮演角色的魅力，以及演过以后的感想吧。

魅力点我自己不太好说。录音时很有意思。

Q：遇到过超自然的现象吗？要是有机会遇到的话，希望遇到哪一种？

遇到过，再也不想遇到了。

Q：向玩家们说一句话吧。

多彩的角色带来了不可思议的故事，如果大家能玩一玩，我会非常高兴的。

本作是SCE第一方著名系列最新作，也是PSV上首款FPS，故事发生在1951年的美国，讲述奇美拉空降到美国所带来令人绝望的72小时。主人公是一名纽约消防局的消防员，为了自己的国家、妻子和女儿，毅然举起消防斧，与不明外星生物奋战到底。游戏整体流程略短，快的同学大概可以在6小时内通关，因此本作又堪称“奖杯神作”。

文 酷洛洛　美编 Juxi

FPS	抵抗 燃烧天空			必须记忆卡
	Resistance: Burning Skies			2780MB
	SCEH	2012年5月29日	港版	1～8人
零售版：298港币/下载版：210港币		无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

系统详解

港版的两种语言

本作的港版是采用中英文双语言，当玩家的PSV系统语言设定成简体或繁体中文时，游戏都会自动使用中文语言界面，而当使用中文以外的系统语言时会显示英文。

操作说明（默认键位）

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	调节视角
L	缩放镜头
R	开枪
△	武器更换界面
按键	作用

按键	作用
□	弹药填装
×	跳跃
○	蹲下
←/→	探头（在掩体背后时）
↓	奔跑※

※推拨左摇杆期间双击背触板同样可以奔跑

画面解说

1.准星
2.当前弹夹剩余弹数
3.总剩余弹数
4.次要武器标记与剩余弹数
5.刺猬手榴弹按钮
6.破片手榴弹按钮
7.消防斧按钮

触摸操作说明

游戏中存在部分操作需要触摸画面去完成。

开启门/装置：根据游戏的方向提示，靠近一些门、机械开关等装置的时候，画面会出现手指的提示，这时点击触摸屏画面就能够打开门或启动装置，从而继续进行流程。

捡取：游戏中的情报文件夹以及暗灰科技，和开门一样是通过触摸屏幕捡取的，但有别于这些流程提示，游戏中并不会主动标出情报文件夹以及暗灰科技的具体位置，只有当玩家靠近这些物件的时候，画面才会出现捡取提示，所以不一定都能够发现。

消防斧/匕首：游戏的初始配备武器（匕首为多人模式），玩家只要靠近敌人，就能够用消防斧劈去，而大部分杂兵都可以用消防斧一击秒杀（对战时用匕首更是如此），但也有部分杂兵除外，如铁头会进行格挡，另外消防斧对BOSS以及小BOSS类角色均无效。消防斧也可以用来破坏场景中的一些木板障碍，以开启新的路线。

手榴弹：当捡取刺猬手榴弹和破片手榴弹后，画面的右上方就会标出它们的图标，只要点击手榴弹图标，玩家角色就会朝准星方向投掷手榴弹。也可以将手榴弹图标拖曳到前方的怪物上，只要距离为有效投掷距离时，手指拖曳的附近就会泛起红光，这时松开手就可以将手榴弹直接投掷到目标身上，在游戏中非常实用。

次要武器

游戏中每把枪械都存在次要武器系统，相当于该枪械的特殊功能，画面右下方、剩余弹量的右边标记着次要武器的种类标记以及剩余弹数，其使用方式均通过触摸屏幕去操作。以下是各枪械对应次要武器及用法。

卡宾枪——榴弹：触摸屏幕敌人位置，泛起红光时放手即可向前方发射榴弹，炸毁周围目标。

牛眼冲锋枪——标记：触摸屏幕敌人位置，泛起红光时放手即向敌人发射标记弹，之后牛眼冲锋枪的子弹就能够以曲线轨迹追击目标。

破坏者——全面输出模式：从上向下划过屏幕进行充能，能量蓄满后向前方按R发射大范围的能量爆炸。

Sw.A.R.M.火箭发射器——多重瞄准：触摸屏幕敌人的位置，手指不放的情况下最多可以锁定4个目标，之后再发射火箭炮，炮弹就会向这四个目标分别飞去。

六眼狙击枪——粘附炸弹：触摸屏幕敌人位置，泛起红光时放手即向敌人发射粘附炸弹，之后点击右下角的炸弹标记可以主动引爆，也可以等待一定时间让其自动爆炸。

骡子（散弹）——十字弓：朝两边对角划过屏幕，进行十字弓填装，之后按R向准星方向发射带火焰爆炸的十字弓。

奥格能量枪——奥格能量盾：两指指向屏幕中间后向两边划开，这时会展开防护盾，防护盾一定时间内可以抵御子弹攻击（奥格能量枪除外）。

狩猎者——无人机：触摸屏幕位置发射无人小飞机，小飞机会向射程内周围的敌人发射激光，威力甚高，同时无人机飞行一段时间、或接触障碍物时会自动爆炸。

游戏暂停菜单说明

返回游戏：返回正常游戏。

情报：查看武器与敌人信息，以及浏览目前所得的文件情报。

挑战游戏难易度：游戏中可以随时改变战斗的难易程度。

奖杯：查看当前获得的奖杯。

选项与帮助：进行声音、操作设置以及查看当前操作说明。

离开游戏：退出当前的游戏模式，并返回游戏菜单。

武器强化

单人游戏中，通过流程可以获得方块“暗灰科技”，该物品可以对手上的武器进行强化，按△进入武器选择菜单后，再触摸中间的方块图标即可进入强化管理界面。每个武器均有6处可以强化的项目，而这些项目又分为“红色槽”和“蓝色槽”两种，注意强化之后，只能够从红、蓝色槽中各选一种为当前有效作用项目。

游戏的两种主要模式

单人游戏模式

相当于游戏的故事模式，该模式为单机进行，攻略也是以单人模式的流程要点为主。

多人游戏模式

即网战模式，该模式需要在连接PSN的基础上进行。玩家刚购买游戏的时候并不能进入多人模式，需要使用包装盒内附送的网战通行证码下载多人模式通行证才能进行，该模式最多支持8人对战，并提供4种对战模式供玩家选择。右文为多人模式中的各小模式介绍：

全模式:6～8人的大地图混战，在指定时间内击杀数量最高的玩家为胜利者。

团队殊死战：两批玩家分开成人类和奇美拉两队伍进行组队战，总积分最高的一方为胜利者。小型地图提供玩家进行2V2的对战；大型地图提供玩家进行3V3～4V4的对战。

殊死战：两批玩家分开成人类和奇美拉两队伍进行组队战，击杀数最高的玩家，其一方为胜利者。小型地图提供玩家进行2V2的对战；大型地图提供玩家进行3V3～4V4的对战。

生存模式：开局时以多名人类对1名奇美拉，随着奇美拉击杀对手，对手会变为奇美拉的队伍，若在指定时间内所有玩家变为奇美拉的一方，奇美拉队胜出，若到指定时间仍有人类队伍的成员，则人类一方胜出。

通关特典

1.通关后新游戏的按钮会变为“新游戏+”，选择后可以进行二周目，同时保留一周目中所获得的武器以及强化项目，并且二周目中所有暗灰科技可以重新捡取，玩家可以再次进行收集强化（但情报文件夹不复位），三周目同理。注意一旦开始二周目，将无法进入之前完成的章节，需要重新挑战后才可以在“载入关卡”中选择章节进行游戏。

2.游戏难度在简单、普通、困难的基础上加入“超人”难度。

全流程通关攻略（攻略以困难模式为准）

第一章 史德顿岛

一开始会有一段较长的剧情，在经过一轮剧情动画之后。发现这时玩家的手上只有消防用消防斧，这里不妨熟悉一下操作。用消防斧将门前木板破坏后来到前方，主人公会掉落地下层，当玩家在上去时就会发现队友被怪物抓走，用消防斧上前一击即可把怪物敲死，可惜这时队友已经死亡……捡起前面牛眼冲锋枪会有简单的说明。上前打开门并用机枪消灭前面的怪物后，会进入视频教程❶，会演示如何利用触摸屏来标记怪物，从而将子弹追踪到怪物身上。之后一路上会出现和之前相同的怪物，期间会穿插一些操作教程。一路往前走会遇到幸存的那位队友，这时玩家要应付外面的一堆怪物，这里要多多利用牛眼冲锋枪的标记追逐功能，可以绕过窗口曲线攻击怪物。清理完怪物后会触发事件，主人公要背起被爆炸所伤的队友离开发电站，留意周围火种，长时间被火烧伤可能会GAME OVER。

▲离开发电站时要留意周围的火种。

把队友带出发电站后，怪物就会出现在街头，一边清理怪物一边往马路左边尽头处进入建筑❺，一路上去可以捡取精准投掷手榴弹，顺便朝落下的怪物堆扔一个试试威力。这时酱油男呼唤主人公下来❷，寒暄几句后就便触发事件（酱油了……），这时会获得他手上的散弹+爆破十字弓的混合武器——骡子。注意十字弓的填装方法是斜下划屏幕。

一路进入仓库会出现新一批的怪物，留意它们也会使用手榴弹。一边爬梯绕道、一边杀敌离开仓库，到大街的下水道前会出现一些小怪物——跳跃者，虽然数量多，但只会近距离攻击，加上很脆皮，用冲锋枪扫射即可应付。在下水道内可以捡取卡宾枪，其次要武器是榴弹发射器，稍后对巷战掩体下的敌群十分管用。巷战期间怪物虽多，但毕竟第一关，AI并没有太大难度，全部消灭后左边的法院大楼就可以进去了❸，进去前记得搜刮周围的枪支，以补充弹药。楼上❹的敌人不时会有一两只在远处，远距离点射的话，还是牛眼冲锋枪比较合适。返回街头后主人公遇上女儿和妻子，但很快又被迫分开了，这时要保护逃生区域免受敌方的入侵，这里敌人数量较多，要适当躲到汽车背后掩护，其中巡逻无人机命中比较高，但很脆皮，基本3枪一台消灭敌群后去到前方的军用卡车处。一段剧情后我们就可以使用里面的蓝色方块强化武器了。❻

再灭完一批怪物后出现体型较大的独臂小BOSS级怪物“处决者”，其特点是右手的火箭炮有一定追踪效果，玩家可以逃到左右障碍和它绕圈圈，然后一边移动一边用牛眼冲锋枪的次要武器锁定其右手再集中攻击，其手臂累积一定伤害就会发生爆炸，从而将其消灭。

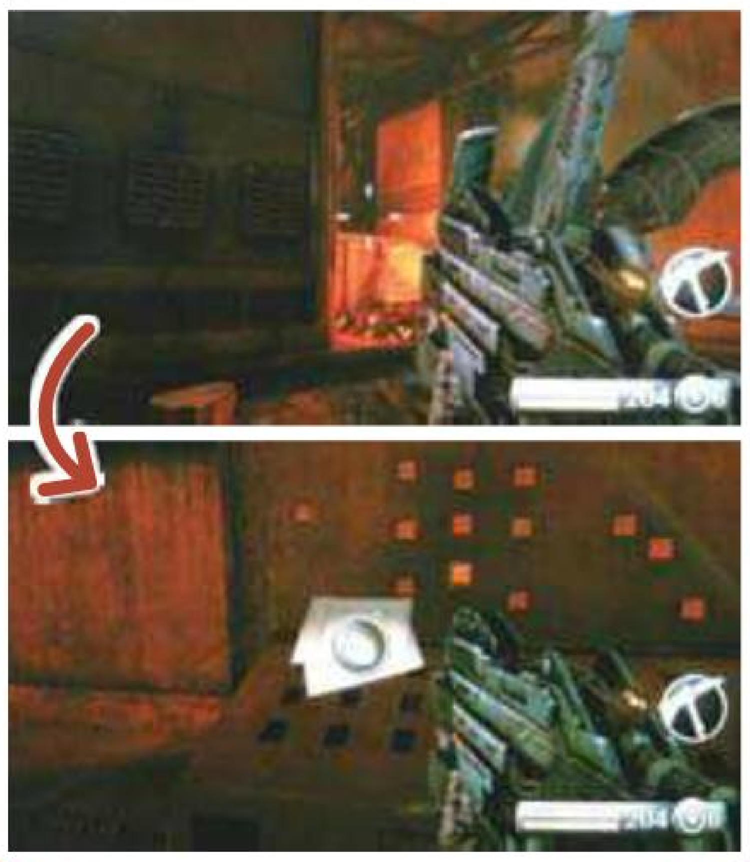
之后根据提示进入木闸后面，这时按住方向键↓就可以切换为跑步模式。躲避周围的黑色虫群往深处左边的门口出去，就能够到达另一边的街道❼，最后走进隧道便完成本关的流程。

▲处决者的弱点位置。

收集要素一览

❶ 情报：不寻常的跳电

要点：从旁边的怪物运输船旁跳进内部。



❷ 情报：我想你，宝贝

要点：持骡子的酱油男所在建筑的对面。

❸ 情报：深表哀悼

要点：法院对面的小楼内。

❹ 情报：详读您的撤离计划

要点：背后卡车旁边。

❺ 情报：欧洲新闻中断

要点：二楼右边的门后有女性在求救，用斧破坏门上的木板即可看见。

❻ 情报：载货单

要点：剧情事件中军兵尸体的旁边。

❼ 情报：情报指示（同时也是暗灰科技）

要点：即将进入隧道前左边车辆的内侧。

第二章 军用码头

①剧情之后下楼就看见新怪物“铁头”，十分耐打，不过它的头部依然是弱点……放倒铁头后可以捡取旁边的奥格能量枪，这武器就是剧情中可以穿墙爆头的玩意。从前面的卷闸门进入⑤，会出现奥格能量盾的使用教程，这里可以利用能量盾抵挡攻击，单方面消灭前方的几只杂兵。继续往前会来到货仓②出现零碎的敌人，靠奥格能量枪我们基本上可以躲在掩体后面将它们逐一击杀。从对面门一直走上楼上可以绕到另一边的仓库，会新怪“进阶级混合体”，可以先站在楼上，等它和其他混合体集中在楼底，然后一个手榴弹全部送上西天。下楼消灭新出现的进阶级混合体，可以捡取它手上的新武器——狩猎者，该武器点射性能优秀，其次要武器可以发射无人机，十分适合对付位置分散的敌群。离开仓库后目标更换，空中的敌舰会投下两批怪物，小心第二批的敌群中的两个铁头，留意其武器可以穿过掩体直接攻击自己，可用直接用手榴弹投掷过去将其秒杀，或者用无人机指向铁头，将其炸死之余，顺便用无人机射杀其他的怪物①②。消灭完敌兵后上前开启起重机，让同行的艾利将敌舰击落，可惜艾利也因此失踪。

往起重机举起飞船打开的缺口进去，消灭一只混合体并找到艾利之后会遭遇一场杂兵战，数量比较多，留意一些蛮兵会走上玩家所在的平台。③从右边门走上建筑，一路上是都是蛮兵，不过幸好有NPC帮忙，基本没什么难度，期间我们会捡到刺猬手榴弹，其作用相当于弹跳式地雷。之后楼下会出现敌舰投落敌群，注意其中有一只铁头，推荐可以走出门前用手榴弹快速解决，之后再慢慢点射掉剩余的蛮兵。清理完敌人后走出建筑，从前方进入地下隧道④。从左边进入会发现两个士兵因救火的误操作（往镁上撒水造成爆炸）被炸飞，这时要背起生还的一个往内部前进，要注意周围的火种。将受伤的大兵交给部队成员后乘坐电梯，这时电梯突然倒塌，爬梯往下走并进入B-1楼时会遭遇零零碎碎的蛮兵③⑤。离开B-1后走上楼上，往左边进入B-2前有一只正准备杀死大兵的进阶级混合体，B-2内的蛮兵攻击意识比较强，还要留意有一只铁头，依然以其作为优先目标。从B-2尽头下至B-3，进入类似地库的场景时对面远处出现不少蛮兵，可以用奥格能量枪蹲在房间内，隔着墙壁逐一爆头。④落到地库时对面会再出现几只蛮兵，这时推荐切换成狩猎者点射爆头。走过对面上楼梯进入另一边的B-3，门前会有铁头用能量枪穿墙猥琐玩家，不妨快速跑进去然后近距离解决。

进入C-3并下楼，玩家又会再次遇上处决者，依然用牛眼冲锋枪侍候，周围的铁柱是我们打游击的好帮手，但注意这些铁柱受到处决者一定攻击是会破坏掉的。消灭完处决者后搜刮周围的弹药，之后按下中间的卡关打开铁门。正当乘坐运输机离开，以为完成本关时，主人公掉落到巨型怪物的身上，巨型怪物相当于敌人的一个小要塞，消灭前面的两条触手后，从触手伸出来的洞穴下去，这里会有一些小怪物靠近玩家后会自爆，要留意一下，走到尽头会有一个类似小怪制造机的炉，当里面出现小怪时可以集中攻击小怪，小怪就会在炉中爆炸，留意两边的触手型怪物，建议保持一定距离，以周围的墙壁做掩体躲避触手的火球。几次之后炉就会破坏，地面出现新的通道，下去用同样的方法破坏剩余的两个炉，这里可以使用狩猎者，一次连发就能够直接引爆炉中的小怪物，如果没有弹药的话可以在两边的墙边捡取。破坏所有炉后玩家就会和巨型怪物一同掉落地面。这时才正式开始BOSS战。

▲例如在这个位置用狩猎者点射是很安全的。

BOSS——憎恶体

▲攻击两边的眼睛后其会张开口，这时它就会露出弱点。

BOSS“憎恶体”会同时喷出会自爆的小怪以及触手，但其实自爆小怪一同自爆的威力并不至于秒杀玩家，所以应优先破坏会生成触手的蛋，触手某程度威胁更大。确认不会出现触手后就集中攻击憎恶体两边的眼睛，眼睛累积一定伤害后其会张开口，这时它就会露出弱点。推荐用卡宾枪打眼，然后用其次要武器榴弹炸弱点，口里两个白色球破坏掉便能够结束战斗，过程出奇地短暂。

收集要素一览

① 情报：波多黎各号战舰军备升级

要点：货仓外的两波迎击战后，先别启动起重机，走上对面的左边阶梯。

② 情报：荣誉退伍

要点：货仓左边的小房间内。

③ 情报：加班

要点：从中间走上左边台阶，再绕道正对面的地下。

④ 情报：旅游警告

要点：房间到楼下地库的楼梯后面。

⑤ 情报：怪异的贝类

要点：卷闸门进入后左手的房间。

① 暗灰科技1

要点：刚开始放在桌上的那块暗灰科技。

❷ 暗灰科技2

要点：就在情报❶的前面。

❸ 暗灰科技3

要点：遭遇战结束后敌兵位置的左端尽头。

❹ 暗灰科技4

要点：隧道门口卡车的背后。

❺ 暗灰科技5

要点：进入B-1的右手边，和❸一样要从中间绕过去捡取。

第三章 乔治华盛顿桥

第三章开始整体难度有所提升。❶❶一开始远处出现的蛮兵可以用卡宾的榴弹一发清光，触摸敌人的运输仓（发射榴弹）就对了❷。上面剩余的进阶级混合体可以慢慢上前点射。留意地下的窟窿，掉下去就直接死亡，而且读盘还比一般被杀要长……打开运输仓附近地面的地盖，消灭冒出来的蛮兵后下去，留意地道内有两批小虫子（跳跃者）。

回到地面后敌方运输舰放下两只持红外枪的新敌人——混合体侦察兵，其武器的红外线一旦瞄准我方就会立即狙击，威力不低，可以蹲在掩体背后用奥格能量枪“隔山打牛”，或者直接往两只侦察兵中间发射一枚榴弹，世界立马清静下来；消灭完侦察兵后会出现一大批蛮兵部队，可以先转移到右边的铁板以抵挡车顶上敌人的火力，然后消灭从左边过来的蛮兵，最后再对付车顶的敌人，车顶的敌人建议用狩猎者的小飞机，一发即可全清，非常管用。

消灭完三批敌兵后会有提示要求躲在附近的坦克仓内避免被误炸，等待轰炸完毕后就可以出来捡取之前侦察兵的武器——六眼狙击枪，狙击武器用来做什么就不解释了，其次要武器为粘着炸弹，可以固定在某只怪物上然后诱爆敌群。从右边的巴士旁的桥缺口跳下去，然后通过里面的小洞会出现新任务目标❹。这时一堆长脚在对面的塌桥上出现，注意长脚跳跃的位置都是固定的，只要在洞里蹲好点，一个怪物被击倒，另一个怪物就会跳到其原来的位置，连爆头的位置也一样。如果子弹不够的话就用六眼狙击枪，背后的洞穴有充足的弹药。消灭所有长脚后从洞穴的最左边出去❸。

过对面消灭一批小虫子后往下走，之后又会遇到一批长脚，消灭完之后就会出现前往目标的标记。往标记前往时要留意地势比较崎岖❷，临到目标前还会出现一批虫子以及长脚。到达目标后爬梯子走上铁桥内部，里面会有巡逻无人机，很好对付，但要留意地面的独木桥，一不小心可能就会掉下去。走上类似桥面的室内场景处会有一批蛮兵部队，其中有一只进阶级混合体，先消灭右边的蛮兵占领掩体，再逐一对付左边的大部队，注意中间汽车的浓烟会对视野造成一定影响；左边部队清理完后，上前会发现右边的两个转角位分别还有一堆。最后一批还有一只铁头，留意它的能量枪。清理完后靠近里面的门触摸打开，一上来就要留意正对远处侦察兵的狙击枪，一定要先将其打下来，否则难以继续进攻，上前后可以往右边桥底扔个手榴弹，可以直接秒杀好几只怪物。剩余的可以用狩猎者的小飞机帮忙击落，否则那些跳来跳去的长脚会很麻烦。下去之后又出现一批敌人，火力很猛，应立即往左边的卡车往里躲，然后再逐一解决。这里的敌人有好几批，各位就不要吝啬手里的手榴弹还有卡宾枪的榴弹了，可以帮助玩家节省许多的时间。消灭完所有敌人后打开直升机门❹，救出里面的士兵后触发剧情，之后又要前往车内躲避一次空袭。

空袭结束后往标记处打开地盖，通过地道到另一边❸，刚出来有大量的武器供玩家补给。下来后又是一批敌人，玩家应优先消灭右边和中间的两个铁头，否则掩体会形同虚设，消灭完剩余的蛮兵后先不要急着往前走，可以从左边绕上去，这样下一批敌人出来的时候玩家就可以从背后偷袭，同样以铁头为优先击杀目标。之后艾利会提示玩家再躲进车内回避空袭。出来后再次进入地道，从地道出来后会看见大批残暴者从蛋里走出来袭击玩家❺，这里用骡子或者消防斧一个一个砍死也比用机枪有效率。远处剩余的蛋则可以保持距离预先破坏掉。消灭完所有的蛋后再

■对付外面的长脚，在里面蹲点即可。

收集要素一览

❶ 情报：提早完工奖金

要点：从直升机跳下来后的吉普车上。（图中已捡取）

❷ 情报：完成压力测试

要点：出现标记后往下走，期间斜坡处的一台的士内。

❸ 情报：纸条

要点：地道的转角位处。

❹ 情报：征招通知

要点：洞内的一台正在燃烧的车中。

❺ 情报：亲爱的圣诞老人

要点：进地道前的汽车底。

次进入地道5，地道内至于走出来后依然是一堆残暴者6。

▲只要预先消灭残暴者的蛋，本关的BOSS就没有多大威胁了。

清理完后往上走会看见目标的大门，这里可以先用枪将前面的蛋破坏，可以降低稍后小BOSS战迎击的风险。小BOSS为穿刺者，弱点为背后的连个突起部分，先用手榴弹炸它，一个就能让它跪在地上，这时就立即用机枪破坏其中一个突起部分，如此两轮攻击就能将其消灭，只要没有残暴者的骚扰，就会非常简单……之后前往目标位置，主人公会上演一出英雄救美，然后本关就完成了。

1 暗灰科技1

要点：从直升机跳下来后的吉普车背后。

2 暗灰科技2

要点：一开始出现蛮兵的运输仓的左前方，焚毁巴士的车头处。

3 暗灰科技3

要点：从倒塌桥面的钢筋过去后，在防护栏里面。

4 暗灰科技4

要点：左边直升机背后。

5 暗灰科技5

要点：出来右边的车背后。

6 暗灰科技6

要点：地道出来后右前方。

第四章 爱丽丝岛

收集要素一览

1 情报：运货清单

要点：刚走出室外的右边房间尽头。

2 情报：征求装备

要点：开关对面远处的桌子上。

3 情报：机密

要点：大机房左边，需要从右边绕过去。

▲无人机在本关十分有用。

流程较长的一章。从货仓一路走到室外就会遇到第一场战斗1，留意对面楼顶上的侦察兵，由于敌人比较分散，可以用狩猎者的小飞机一次扫清，小飞机的飞行方向记得要瞄准侦察兵；走过对面会出现第二批蛮兵，留意最后会有两个铁头，可以用卡宾的榴弹一次消灭。从铁头出来的地方进入仓库，中间的木板处会有蛮兵突然爬过来，用消防斧一下即可解决，对面还有两只蛮兵，但这里的蛮兵整体火力比之前上升了一个台阶，因此不要直接硬扛1，走出去时右边还有3只。进入小院子后依次有三波混合部队，分别为为蛮兵、进阶级混合体、侦察兵+处决者。第三波时先用狩猎者的小飞机清扫外面的侦察兵，只要先解决侦察兵，就可以在室内隔着掩体攻击处决者，很是安全。

消灭完敌群后推开对面的门进入医护站，在2楼楼梯处可以捡取新武器“Sw.A.R.M火箭发射器”，该武器可以同时锁定最多4个敌人，且爆炸范围颇大，是清除敌群的大杀器。刚从铁梯子上楼顶就有两只进阶级混合体在对面楼顶，往右边的墙壁用奥格能量枪逐一点杀后继续前进又会遇到一批敌群，可以先用榴弹消灭中距离的杂兵，再点射最后的侦察兵，如果玩家舍得用小飞机的话，其实一发就刚好可以清场。从对面的左边门进入，绕出来后会有火箭炮的使用教程，玩家可以拿前面的两波敌人练练手，注意最后出来的是武器穿透掩体的铁头。

一路前进就会到达实验室2，下去就会触发剧情，主人公会和艾利会暂时分开。消灭冒出来的一只蛮兵后，打开右边的门，消灭一路上的杂兵后到达中央的机械上慢慢跳下去，打开地面上的开关后中间的地板就会打开2，下面有两只忙于应付艾利的铁头，用手榴弹一次过解决后与艾利汇合。之后一路上有零零碎碎的蛮兵，穿过几个实验室和楼梯后，来到下层的一个十字路口3，往左边的大机房进入后会出现一批由两只铁头和一堆蛮兵组成的部队，两个铁头分别站在两根石柱背后，玩家要尽量左右移动回避能量枪，消灭走过来的蛮兵后再解决两个铁头3。

进入左边的房间，右边会有从电梯口爬上来的蛮兵，消灭后从电梯口跳下去会到达圆形的通道，消灭几只进阶混合兵会出现一只处决者（会响起战斗音乐），这时要一边往后退，一边要贴近内侧以躲避导

弹，同时用牛眼冲锋枪的标记追踪攻击其手部。消灭处决者后再清除下面的一只进阶级混合体，艾利会提示因为保险门损坏而要选择另一条路线④，往另一边上去消灭几只蛮兵和侦察兵后进入通风口，从通风口下去就能够找到目标的429号房。但发现需要夺取的东西已经被人带走，这时会有生还者给玩家打开保险门，保险门另一边打开后会出现两批敌人，注意第二批是两只躲在对面楼梯间的铁头。走上楼梯的窄道还有一批敌人，其中混有的侦察兵颇为麻烦，可以在它们还在跑位的时候直接扔手榴弹过对面，一炸就能杀得只剩一只蛮兵。

一路走过去发现为主人公开门的生还者——一名研究员，但随后触发事件，救起来研究员突然变得狂暴起来，玩家要被逼将其消灭，研究员的攻击模式与残暴者基本没有区别，但要耐打许多，玩家要一边对其开枪，一边往后离开距离，以减少受到攻击的频率。

■从这直接扔过对面。

消灭完研究员后来到堆满文件的房间④。当艾利拿走研究所的影像后，玩家就要全力逃出研究所，路上的铁闸会不断往下降，玩家要多用方向键↓来奔跑加快速度，一开始路上的虫子跳跃着不要理会，直接往左边奔跑离开；之后路上会有两只蛮兵，玩家可以准备好骡子，两发弹药刚好将它们顺路秒杀掉；最后的闸门是本关的难点，先换上狩猎者，瞄准对面门口的铁头，发射小飞机后不要理会所有炮火，一路往对面的铁闸奔跑，小飞机会自动将两边的蛮兵射杀，顺便撞向铁头将其炸死，这段路要一气呵成，不要停下来，否则很可能来不及钻进闸门对面，一旦失败又得从最初的闸门开始逃离。

穿过所有闸门后从冒烟的通风管到达外部⑤，消灭一路上出现的长脚后，从另一边的排气扇回到内部。在大厅中艾利等待的电梯旁玩家会捡取到新武器、也是流程中的最强武器——破坏者，触发事件后敌方怪群会依次从正对面、左、右三个方向逐波袭来，不要吝啬破坏者的弹药，全力开火就没多大问题，弹药不足的话四周都有补充。注意右边敌群出现的同时上方还有两只侦察兵，这时应先走过对面（侦察兵正下方），这样就能够在楼上狙击枪的盲点下先消灭右边的敌群，然后再回去对面逐射杀侦察兵。之后就要准备迎击穿刺者，至于穿刺者的打法可参考第四章，行动规律完全相同。消灭完后就可以乘坐电梯降落至地下。

⑤一路走到露天的场景，这里首先会出现一大批的残暴者，消灭完一批后会出现一只研究员，之后再次出现一批残暴者以及3只研究员。在这里靠冲锋枪、骡子、消防斧等武器都不适合，玩家要依赖手上的破坏者的次要武器“全面输出模式”，一边补充能量一边背对着它们奔跑，等能量蓄满后立马回头开火。由于全力模式没有弹药限制，只要不断“一击脱离”地打游击，就能够将这些丧尸类怪群全部消灭，另外打游击时不要正对它们往后走，因为可能会看不见背后的石柱或者怪物，一旦移动受到阻碍，就会被它们重重包围，这时就只能等死了，另外周围的油桶也可以破坏，借爆炸消灭部分敌人。全清敌人后打开大门即可完成本章节。

▲研究员相当于强化版的残暴者，血十分厚。

▲这里要靠这游戏的“神武器”破坏者打游击。

④ 情报：超出预算

要点：书桌后的地摊上。

⑤ 情报：撤离程序

要点：通风管前的地下。

① 暗灰科技1

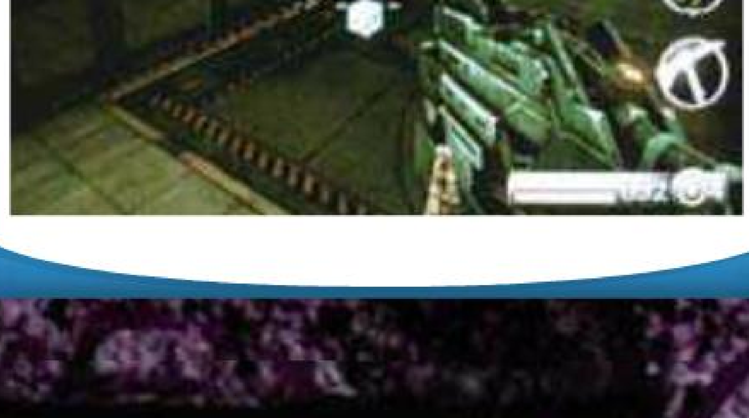
要点：两只蛮兵出来的门口前，仓库左边拐角的尽头处。

② 暗灰科技2

要点：刚进实验室最右边。

③ 暗灰科技3

要点：十字路口有楼梯一处，一直走上就能看见。



④ 暗灰科技4

要点：左下方损坏保险门的对面。

⑤ 暗灰科技5

要点：露天场景前，消灭正在袭击大兵的蛮兵后出现。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

第五章 避难营

相对比较轻松的一章。一开始消灭3台无人机后往地洞走过去，期间会有一处遭遇战，这些蛮兵和长脚距离比较远，由于分布较散且地形开阔，可以用狩猎者的无人机快速清场。之后从瓦砾中蹲走过去后❻，消灭几只跳跃者再从屋底穿过去①。这次主人公和艾利暂时分开跟着敌人❷，留意穿过一个房间后，那只被跟着的进阶级混合体就会立马回头攻击玩家，可以上前快速用消防斧将其秒杀，注意接着还有一只长脚。一路前去会听到有人呼救，穿过着火的飞机可以前往救起飞行员②（不救也不影响剧情，但会影响暗灰科技的捡取）。

破坏旁边的木门，路上会有几只残暴者，一路走到类似矿洞的场景，地面会两只进阶级混合体与一只蛮兵③，消灭后楼上则有多只进阶级混合体，由于在上一章获得了破坏者，从这里开始，除了射程不足的地方，几乎全程都可以依赖破坏者的次要武器大杀特杀。走上楼梯沿路回到地面的建筑❶④，消灭两波敌人后从对面走进另一边的下水道，右边的房间可以捡取一些弹药，不妨顺便捡一下。再次回到地面建筑，对面有由蛮兵和进阶级混合体组成部队，注意第二波会会有敌人从中间的沟道爬上来，全部消灭后从左边尽头进入再次进入下水道。这里基本是零零碎碎的蛮兵，用破坏者的次要武器足以应付⑤。

从下水道回到地面，打开门后会有两只蛮兵冲过来，用破坏者的次要武器秒杀后进去。沿路穿过另一扇门，在室内市场会出现两只进阶级混合体❺，继续用破坏者秒杀后触摸蓝色的门会触发事件，这时目的变为找到家人。推开门后对面会有两只进阶级混合体，这时就要靠射程较远的其他武器了。穿过瓦砾进入地道，这里有大量的残暴者蛋，记得要保持距离消灭，上去后就是旅馆，这里1、2楼都是进阶级混合体，但用破坏者来清场其实敌人是什么都没有区别的……从二楼的倒塌房间的木板走上三楼❸，消灭一只高阶混合体后在右边发现一名美军士兵⑥，士兵给你推开床板后，进入跳到另一边百货公司，里面大部分都是进阶级混合体，由于室内空间较少，破坏者的次要武器射程基本都能够得着，依然以它为主要火力队怪物进行清扫。离开旅馆后触发剧情，主人公发现自己的妻子和女儿被触手怪物带走，之后会出现一大批的敌方部队，这里推荐将破坏者的强化蓝色槽选择为超级充能，基本上充能时蹲在掩体，然后起来射一发，周围的怪物都会蒸发掉，非常暴力。

推开对面左边的门进入会听到有难民求救，一路下到地下停车场会有蛮兵和一些未孵化的残暴者⑦，消灭后走上对面1楼，沿路找到一边的楼梯上到2楼，留意刚走上去就有两只进阶级混合体⑧❹。打开楼梯的门后来到屋顶，会有两批进阶级混合体和长脚，依然用破坏者一炮一批，但注意长脚不在地面是在右上的铁杆上，之后敌方运输舰还会投下一只处决者，这时就要更换机枪类武器集火其右手了，不过这只处决者完全不会移动，玩家只要一边射击一边左右游走就可以回避它的导弹。破坏对面墙的两个设施后触发剧情，艾利和主人公主动被触手怪物带上，去营救主人公的妻女以及其他生还者，同时迎来最终章。

▲破坏者成为了刷流程的武器。

收集要素一览

❶ 情报：了解自己的入住顺位

要点：钻进楼梯右边的小洞，爬上楼梯即可看见。

❷ 情报：紧急状态政策

要点：与艾利分开时，其方向尽头，一倒下女子的旁边。

❸ 情报：悲惨处境

要点：三楼左侧的一个房间内。

❹ 情报：群众控制技巧

要点：从停车场走上对面1楼后，右边的小房间。

① 暗灰科技1

要点：凹陷位置的左边。

② 暗灰科技2

要点：救起并下飞行员后在其脚旁出现。

❺ 情报：广播节目表

要点：背后的冷藏室中。

❻ 情报：VIP身分

要点：不穿过左边瓦砾，直走右转至尽头。

③ 暗灰科技3

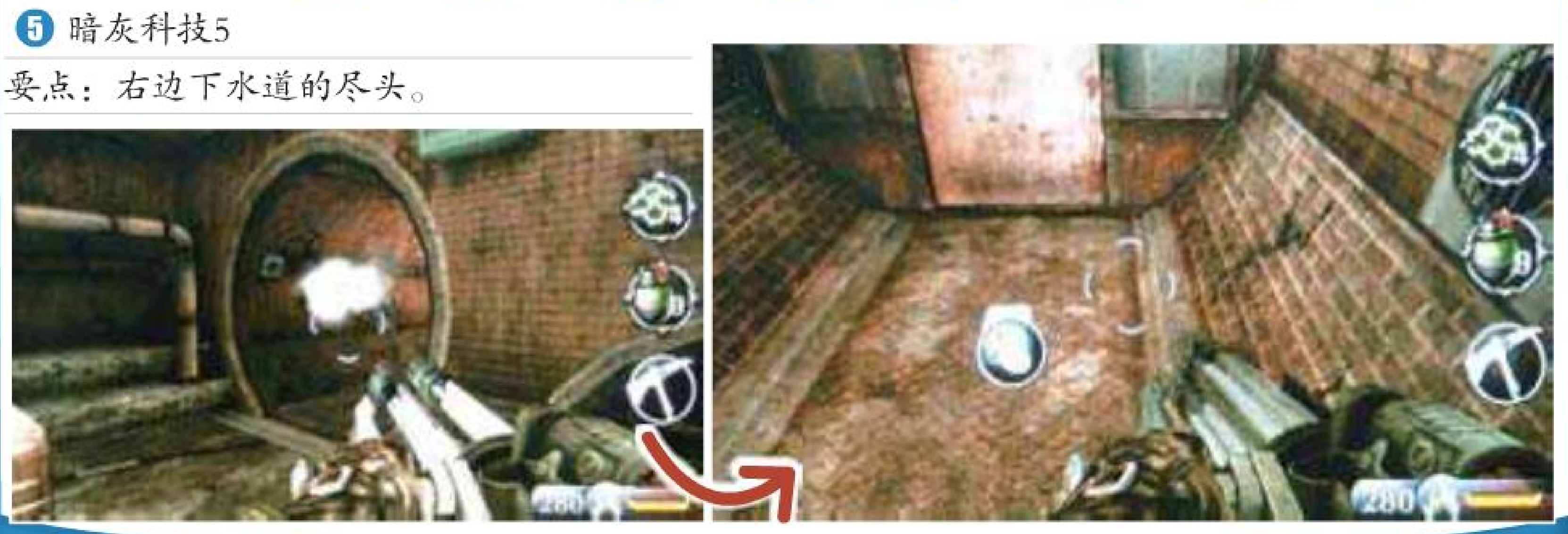
要点：落下左数第二个洞中，也就是之前蛮兵出来的地方。

④ 暗灰科技4

要点：同❶。

⑤ 暗灰科技5

要点：右边下水道的尽头。



6 暗灰科技6

要点：从三楼的楼梯处下至二楼的另一边，最后一房间的床下底。

7 暗灰科技7

要点：停车楼梯底部。

8 暗灰科技8

要点：从停车场走上对面1楼后，右边拐角处。

第六章 转化塔

章节刚开始先用枪把左边的肉墙破坏，看见通道后穿过就能够躲避绞肉机了4。救起吊在半空的士兵后往右走，消灭路上的残暴者和跳跃者后，到尽头主人公就会利用右边的滑道到达一个较大的场景，这里会有大批的蛮兵、进阶级混合体、侦察兵以及残暴者。留意这里的进阶级混合体火力又上升一个台阶，两次连发就足以秒杀玩家。场景分为两层，一开始先用机枪按闪烁的顺序破坏对面的红色装置，装置全部爆炸后自然会将2楼的进阶级混合体全部炸死，之后要对付右边拿着狙击枪的侦察兵，用破坏者的次要武器刚好够射程秒杀它们；随后会有大批的进阶级混合体和蛮兵从1楼向玩家身处的2楼攻击，部分还会从左边楼梯走上2楼，可以用破坏者待它们聚在中间时一次过秒杀。最后1楼的残暴者会破茧而出，不过残暴者就容易应付得多，用消防斧随便应付一下就可以了。

清场后画面会有标记让玩家到对面2楼的机械门1，走过一条通道来到一个满是红色管道的大房间，对面会有一批进阶级混合体，对面和右边墙壁的红色装置依然可以用来炸死它们。消灭进阶级混合体后上面会出现侦察兵，由于管道有点碍眼，玩家不太好狙击，可以用狩猎者的小飞机将它们直接射下来；或者从右边的蓝色门进入通道2，绕到对面用破坏者的次要武器继续秒杀。之后对面2楼会刷新一批进阶级混合体和一个铁头，最后对面门前还有几只残暴者，消灭后触摸有标记的蓝色门打开。

穿过一个通道后又来到一个大房间35，消灭面前出现的几只残暴者和右边2楼的两只侦察兵后，上前会出现大批蛮兵和进阶级混合体，这里可以直接蹲在前面的掩体用破坏者一发秒一波，最后出来的是一个铁头，但铁头依然杠不了破坏者的一发全力输出……

经过几扇门后来到蓝色的小房间4，主人公与艾利进行通信后，再前往左方尽头、左边的蓝色门进入（右边门是弹药），通过通道到另一边，消灭两个进阶级混合体后从右边来到圆形的过道上，出现大批进阶级混合体的铁头，这里应近距离用破坏者解决，否则若远距离依赖掩体，大量的铁头会让玩家防不胜防。全清后进入内部右边的半圆形电梯上去，从电梯出来后左边的三个蛮兵攻击意识非常高3。穿过通道后（如下图）会看见桥对面门有一只进阶级混合体，右手边远处有3只处于不同楼层的侦察兵，需要将它们射杀后才能继续前进。

▲面对满地的武器和弹药，如果只用破坏者的话难免会觉得枯燥……

▲出门右边远处就是用狙击枪的侦察兵。

从通道来到一个洞穴，这里的敌人由长脚组成。长脚在本关的火力变得比以前密集不少，用牛眼冲锋枪全部射下来后再过对面，留意这时会有一堆跳跃者中对面走过来5，从对面右手边的蓝色管子走上去，一路上依然是长脚和跳跃者，最后清除最上层的无人巡逻机后打开大门2。

经过多层门后会看见上下各有一条楼梯1，上去救起门后的美军士兵，然后右侧和里面的大堂会出现一大批的进阶级混合体，注意最后依然有铁头，玩家消灭完通道的怪物后，可以用破坏者在大堂中间绕圈，躲避敌方子弹之余，2楼的敌人也可以用次要武器秒杀了6。从右边楼梯走上2层，消灭一路上的蛮兵和进阶级混合体后从另一边下楼梯，留意下面门一打开就会有蛮兵从上面跳下来，之后对面会有大批蛮兵和铁头7，由于铁头距离较远，这时可以用奥格能量枪和它隔墙对射，然后再消灭剩余的蛮兵，或者从左边的门走楼梯上二楼，这样敌人就防不胜防了。最后下面的楼梯间还有一批蛮兵，全清后根据提示往下走，来到一个中央有能量塔的房间，这里会出现蛮兵+进阶级混合体+一只穿刺者。这里是本关的难点之一，先准备好破坏者的全力输出模式，进入后如下图往左边走，第一炮将中间圆柱体背后的蛮兵和进阶级混合体秒杀后，第二炮消灭剩余的穿刺者（一般会剩

收集要素一览

1 情报：合约

要点：下楼梯，在楼梯后倒地的路人旁边。

2 情报：退伍

要点：大门左边倒下的士兵旁。

3 情报：以暗灰科技控制奇美拉主旨

要点：电梯出来右方尽头，倒地的男子旁边。

4 情报：希望

要点：逃出绞肉机后左方的尽头。

5 情报：武器征收令

要点：破坏最后边残暴者的蛋后在地面出现。

1 暗灰科技1

要点：先不要过对面，在下层有楼梯下去，尽头即见。

余一只进阶级混合体在穿刺者旁边），最后将穿刺者引导至右边的红色装置旁边，然后用枪引爆装置，爆炸足以将穿刺者炸成碎片。

继续穿过通道来到另一个有能量塔房间，消灭里面的蛮兵和铁头，相对之前要简单得多。开门后沿着半圆的铁桥来到一个小房间，注意这里有处决者，但同时这里中间又有红色装置，所以和之前一样诱杀即可；往右边转入还有一个穿刺者，如法炮制，对面的两个处决者更简单，由于该两怪在这里不会移动，只要将其四周的四个红色装置逐一破坏即可，四个装置破坏的同时，中间会打开通道，沿着通道走下去，会发现主人公的妻子，之后会上演一段感人十足的戏码。

剧情结束后继续往前走会来到一个圆形的场景，这里是本章的第二个难点，怪物会从两层的门分别出来攻击玩家，推荐的打法为如右文：

第一波——第一层从左到右三个门：分别等怪物出来后破坏上面的红色装置即可炸死里面所有的怪。

第二波——地面三只蛮兵：这三只蛮兵会分别出现在左边、对面和右边，可以用骡子或者破坏者次要武器一边绕圈子，然后见一只秒一只，一旦被集中攻击很可能会被直接秒杀。

第三波——第二层从左前到右后三个门：先破坏第二层左后方的红色装置（否则其他红色装置无法按顺序破坏），然后按顺序破坏怪物出来时对应的红色装置。

第四波——上下两层的进阶级混合体+铁头：会从各门分别出现，这时只要用破坏者的全力输出模式一边游走一边秒杀即可。

全部消灭后正中央的地板就会开始下降，根据提示一路前进，会触发艾利找到主人公女儿的剧情，穿过一扇门会发现远处有几只进阶级混合体，这些混合兵的命中异常地精准，用狙击枪或者狩猎者从远处将它们放倒后门口附近会出现一批蛮兵，消灭后到前方地板往下降落。一下来就会出现一只进阶级混合体带着一堆残暴者跑过来，可以破坏中间闪烁的红色装置来大幅削减数量，若不幸都走过来，则推荐用冲锋枪或破坏者绕圈打游击。往下面的门走过通道，一段剧情后将迎来最后的BOSS战。

BOSS——利维坦

最终BOSS利维坦的弱点就是身上那7个红色装置（其中最后才出现），只要顺着高亮的装置逐一破坏就能够将其消灭。普通难度及以下只要站在最远处对其射击，原则上任凭BOSS怎样攻击，玩家都死不了（最多画面见红）；若在困难以上的难度，只要被利维坦的拳头击中基本上就是秒杀，即使不在攻击范围内，至少也见红，因此难度跨度很大。

初期的利维坦会以双手锤地、喷水和挥拳为攻击方式，锤地时玩家要靠后躲避，喷水则躲在圆柱体上，否则会有被秒杀的危险；注意其挥拳会对圆柱造成损伤，若圆柱被破坏，下一次攻击很可能直接秒杀玩家。前半部分的破坏红色装置的顺序依次为右边胸部位置、右边腹部位置、右边肩膀上。其中攻击右边腹部的位置推荐在右方远处射击，武器推荐破坏者的主武器（即重机枪），建议强化“精准”和“超载”，可以加快破坏效率。

▲普通和困难差距甚大的最终BOSS战，若困难难度下搞不定的话，不妨调低难度……

当破坏三个装置后，利维坦左手会被炸断，继而进入后半部分，这时玩家应退到背后的墙边按顺序依次攻击其左边胸部、左边腹部、脸部和头部的红色装置，虽然难免会受到攻击，但至少不会被秒杀，其喷水时要往左移动，目的是缩短被攻击的时间。由于怪物攻击时红色装置会移动，玩家瞄准时要有点耐心。后半部分也可以用火箭炮追踪攻击，不过前半部分就不太推荐了，因此右边肩膀位置有点苛刻。

击败BOSS后主人公往外逃离，期间会遭到幕后黑手“果瑞尔”的袭击，玩家要在其开枪前触摸屏幕，以消防斧将其收拾，之后就可以观看劫后重生的结局画面了。

❷ 暗灰科技2

要点：通道中间，留意通道内有两只进阶级混合体。

❸ 暗灰科技3

要点：最右边掩体背后。

❹ 暗灰科技4

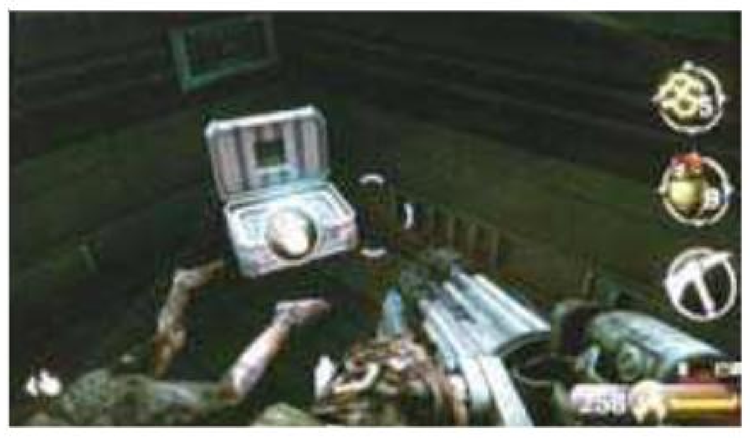
要点：刚从门口进来的左手边。

❺ 暗灰科技5

要点：对面左手边，倒地士兵的身上。

❻ 暗灰科技6

要点：大堂左边小房间内。



❼ 暗灰科技7

要点：进入对面1楼通道的左手边。

奖杯攻略

游戏综述

对奖杯控来说，本作是奖杯神作中的神作，白金难度要求极低，大部分的奖杯都可以随流程获得，既无难度限制奖杯也无收集要素奖杯。为了拿奖杯的同学，大可以在简单模式中通关一次，然后随随便便补完几个累积数量的奖杯，再联一次机，白金的就到手了。另外本作的金杯和银杯加起来的数量居然比铜杯要多，不愧为SCE第一方的游戏，奖杯门槛也特别放松……另外由于本作需要用包装附带的通行证来下载多人模式证书，所以问朋友借本作的同学除非自己购买通行证，都则无法获得相关奖杯。

奖杯总数	25	铜杯	10	银杯	7	金杯	7	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	8小时
在线或联机奖杯	1
最少通关次数	1

有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金
白金

取得条件： 获得除此以外的所有奖杯

史德顿岛
铜杯

取得条件： 成功完成第1章

军用码头
铜杯

取得条件： 成功完成第2章

乔治华盛顿桥
铜杯

取得条件： 成功完成第3章

爱丽丝岛
铜杯

取得条件： 成功完成第4章

避难营
铜杯

取得条件： 成功完成第5章

转化塔
铜杯

取得条件： 成功完成第6章

违反自然
金杯

取得条件： 杀死1只憎恶体

非人类
金杯

取得条件： 杀死1只利维坦

果先生
金杯

取得条件： 击杀果瑞尔

奖杯说明： 一系列的流程奖杯，“违反自然”、“非人类”以及“果先生”实际是消灭第二章以及第六章的BOSS获得的，只要参考前面的流程进行游戏，奖杯就万无一失了。

多样性
铜杯

取得条件： 在单人游戏中使用每一种武器的副武器

随心所欲
铜杯

取得条件： 在单人游戏中使用每一种武器击杀敌人

奖杯说明： 获得毁灭者之后玩家就已经获得游戏中所有的武器，就能够去杀敌获得“随心所欲”；而“多样性”也一样，只要每样武器的副武器都开一枪即可。

刺穿
银杯

取得条件： 击杀1只穿刺者

处决
银杯

取得条件： 击杀1只处决者

巨人
金杯

取得条件： 击杀18只穿刺者或处决者

奖杯说明： “刺穿”和“处决”为过渡奖杯。“巨人”则是笔者在搜集文件情报时顺手完成的奖杯，一次流程可能刷不够18只。其实这个刷奖杯最快的方法在第六章，其中有大量的穿刺者和处决者供玩家消灭，加上之前击杀的数量，重复挑战两三次就够数了。

危险的
银杯

取得条件： 在单人游戏中击杀250只奇美拉

致命的
银杯

取得条件： 在单人游戏中击杀500只奇美拉

毁灭的
金杯

取得条件： 在单人游戏中击杀1000只奇美拉

奖杯说明： 这三个是刷数目的奖杯，1000只其实在流程中基本已经够数目，如果想提前获得该奖杯的话，第三章的大量残暴者可以帮到你。

斧击
银杯

取得条件： 在单人游戏中用斧子击杀50只奇美拉

奖杯说明： 和之前的刷数目奖杯一样，这个用斧子杀50只怪的奖杯也可以在第三章中完成，残暴者靠近时直接用斧子砍即可。

过热
银杯

取得条件： 在单人模式中籍由引爆动能背包击杀50只奇美拉

奖杯说明： 靠破坏背包杀死50奇美拉看起来貌似不容易，但其实流程中射击蛮兵等奇美拉的身体都会有一定几率破坏背包，一个周目内要破坏50个并不是难事。

轰隆
银杯

取得条件： 在单人模式中射击头部击杀100只奇美拉

奖杯说明： 所谓的“爆头”奖杯，推荐用狩猎者去完成，瞄准快、弹药也多，多在中远距离遭遇战时使用就能够获得该奖杯了。

煽动人员
金杯

取得条件： 完成1局多人游戏

奖杯说明： 需要利用游戏卡包装盒内的通行证码下载多人模式的通行证，这样才能够进入PSN与其他玩家进行网战，从而获得奖杯，所以入二手的同学可能无法该奖杯，注意了。另外港版的通行证码只适用于港服，如果同学的PSV绑定的是日服，那同样无法使用该通行证码，需要将PSV转为港服或另购日版方可获得。当然问朋友借或者入二手的港版用户也不是完全没办法获得白金，各位可以登录PS Store购买本作的在线通行证，售价为77港币（折合人民币约60元），就当60块钱买个白金奖杯吧。

升级
铜杯

取得条件： 在单人游戏中升级一把武器

融会贯通
银杯

取得条件： 在单人游戏中升级一把武器的两个插槽

奖杯说明： 只要强化一把武器中的红、蓝插槽各一就可以获得“融会贯通”奖杯了，最快可以在第二章开始就能获得，至于上面的“升级”纯粹是过渡奖杯。

个人化
金杯

取得条件： 在单人游戏中升级所有武器

奖杯说明： 通过用利用方块“暗灰科技”来强化武器而获得的奖杯，只要每把武器各强化一次即可，暗灰科技的具体位置可以参考本辑的攻略中暗灰科技的取得位置。

ACT	机动战士高达SEED 激战宿命			必须记忆卡
	机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY			1561MB
	NBGI	2012年6月7日	日版	1～4人
零售版：5980日元/下载版：5980日元		无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

“《高达 战争》系列”作为在PSP上发家的ACT之一，虽不及“《MHP》系列”有名气，但也为PSP的普及做了不小的贡献，发展至今已经有了一定的粉丝群。如今新的《高达 战争》也终于在PSV上打响，下面就让我们一起驾驶机体冲向前线吧。

系统详解

文 乌冬 美编

角色作成界面

角色头像	选择原创角色的外貌，不同的角色有着不同的默认技能
名前	角色的名称
势力	原创角色所属势力，有地球联合和扎夫特可选
タイプ	人物类型，分为调整者和自然人两种
SPアタック	机师的SP技，分为超级模式和慢动作两种
スキル	角色附带的技能，详细说明见后

关于势力

无论是C.E.71还是C.E.73，刚开始时只有地球联合和扎夫特两个势力可选，大天使号阵营需要到特定的关卡后选择了分支才能进入，具体关卡会在攻略中给出。但需要注意的是，一旦选了分支后，这个存档内即使重打这关选另一个分支也是无法再改变阵营的了，如想玩另一个阵营的关卡需要重新开档。

关于类型

自然人初始能力值低但成长率很高，调整者初期能力值很高但成长率很低，并且某些机体会仅限调整者才能驾驶，如果强制让自然人驾驶，那机体的能力只有原来的70%左右（武器能力不影响），当通关开启了MS搭乘限制解除后，这个限制也会消失。

关于SP技

这次SP技分为了机师和机体两种，机体的就和以前作品的一样，如超射击、一齐射击等，根据每架机体而异。而机师的是以前的超级模式和新增的慢动作两种，超级模式发动后一定时间无敌加机体性能强化，而慢动作发动后则是除自己以外，战场所有单位的动作变慢。要用机体还是机师的SP技，可以在出击准备界面时进行选择。

基本操作

动作	操作方式A	操作方式B	操作方式C	备注
移动	左摇杆	方向键	左摇杆	↑+（×两次）为急速上升，↓+（×两次）为急降
切换锁定目标/转动视角	右摇杆	右摇杆	右摇杆	↑和↓为切换不同级的锁定目标，←和→为切换同级的锁定目标
主武器	○	○	R	长按为预测射击或多重锁定（根据武器而异）
格斗武器	△	△	△	冲刺中使用为冲刺格斗
副武器	□	□	□	—
喷射器	×	×	×	倒地时的瞬间按下×可避免被追击
防御	L	L	L	—
锁定	R	R	○	—
蓄力射击	L+○	L+○	L+R	—
蓄力格斗	L+△	L+△	L+△	—
蓄力冲刺	L+×	L+×	L+×	—
切换主武器	方向键↑/↓	左摇杆↑/↓	方向键↑/↓	—
换装/变形	L+方向键↑/↓	L+左摇杆↑/↓	L+方向键↑/↓	—
SP技	○+△	○+△	R+△	—
菜单	START	START	START	战斗に戻る（回到战斗）、リトライ（重新开始任务）、作战中断（回到出击准备界面）
僚机指示	SELECT	SELECT	SELECT	方向键↑（格斗攻击优先）、方向键←（射击攻击优先）、方向键↓（SP技优先）、方向键→（防御和回避优先）

模式介绍

ストーリーミッション	进行以《高达SEED》和《高达SEED DESTINY》为主的故事模式
フリーミッション	进行额外任务和对战任务
マイルーム	存档管理以及更改游戏设定
マルチプレイ	利用无线通信的多人游戏
オンライン	连接网络参加官方的活动和人气机体投票

能力说明

机体和机师都有各自的能力参数，两个数值构成机体的总战斗力。机体能力可以在出击画面中进行改造，而机师能力则是根据玩家在关卡中所作的行动来成长。

机体能力

项目	说明
HP	机体的耐久力，减为0时即被击坠
实弹防御	机体对实弹武器的防御力
ビ－ム防御	机体对光线武器的防御力
スラスタ－速度	喷射时的速度
スラスタ－出力	机体喷射槽的可使用时间
レ－ダ－性能	机体武器锁定距离的有效范围
バランサ－	跳跃或冲刺时着地的硬直大小
旋回速度	机体移动改变方向时的速度
机动性	机体的移动速度

武器能力

项目	说明
威力	武器的攻击力
命中	攻击的命中精度
弹速	子弹的速度
连射	射击武器一次可射出的弹数
リロ－ド	武器的上弹速度
弹数	武器弹药的最大装填数
总弹数	武器的弹药上限
盾耐久力	盾可承受的伤害

机师能力

项目	说明
体力	影响机体的HP
射击	影响射击武器的威力
格斗	影响格斗武器的威力
防御	影响所受伤害
操纵	影响着地硬直和喷射槽的消费量
感知	影响锁定的范围
SP	影响SP回复速度

技能说明

本作的机师技能共有两类，即被动技能（PASSIVE）和附加技能（ADDITIONAL），被动技能只要装在身上即可发动，而附加技能一般都要满足HP低于一定程度的条件才能发动。

被动技能

名称	效果
冷酷	敌人倒地时的追加攻击伤害1.5倍
精神力	SP行动的消耗减少30%
高机动	喷射槽消费量减轻为70%
姿势制御	バランサ－的效果变成2倍
身轻	回避行动时的无敌时间延长
猛打	格斗攻击中不会受到敌人攻击的影响
クイック	旋回速度的效果上升
强袭	对MS和MA以外的攻击对象伤害2倍
ジャンク屋	武器弹药1.5倍，同时装弹时间1.25倍
集中力	SP槽回复速度为原来的1.3倍
贯通	实弹武器贯通PS装甲，造成伤害为正常的30%
疾风	スラスタ－速度1.5倍，同时喷射槽消耗量1.25倍
器用	锁链系武器的拉近距离效果对自机无效
ル－キ－	机师经验值1.5倍
メカニック	入手TP 1.5倍
索敌	锁定范围2倍
机敏	武器装填速度1.25倍
空间认识	龙骑和诱导类武器伤害1.5倍
铁壁	盾牌耐久力2倍
憎恶	调整者和自然人之间，对不是和自己同一类型的机师造成伤害1.5倍
统率力	自机、僚机和友军机体的机师全能力+10
幸运	入手GP 1.25倍
铁人	HP、实弹防御、ビ－ム防御1.5倍，给予敌人伤害减少三分之一
下克上	对ACE机（带星号机体）的伤害1.5倍
斗魂	格斗攻击伤害1.2倍
慧眼	射击攻击伤害1.2倍
孤高	单机出击时机师全能力+25
气合	任务开始时就有50%的SP槽
斗争	满HP时除HP以外的机师能力+30
不退转	每被击坠一次机师能力都得到提升
省エネ	受到PS装甲伤害减半
生体CPU	机体搭乘无限制，除HP以外的MS能力+9，除体力以外的机师能力+9，HP降到30%以下时能力-20
エクステンテッド	机体搭乘无限制，除HP以外的MS能力+12，除体力以外的机师能力+12，HP降到30%以下时能力-10

附加技能

名称	效果
修复	HP一定量回复
激情	SP槽全满
再起	HP和SP一定量回复
威压	一定时间无敌
错乱	强制发动威力1.5倍的SP技
激昂	对敌伤害1.5倍
觉醒	超级模式强制发动
祈り	自机和僚机一定时间无敌
强韧	实弹防御、ビ－ム防御2倍
再利用	一定时间内武器弹药不消耗
充电	PS装甲槽全回复

战斗界面解说

1.僚机情报：拍档搭乘机体的HP、SP以及当前下达的指示。

2.指定目标情报：指定机体、战舰或基地设施的耐久力，攻击对象用红字表示，防卫对象用蓝字表示。

3.雷达：其中蓝色箭头表示自机，绿色表示搭档机体，黄色表示友军，红色表示敌机。

4.自机HP：玩家所控制机体的HP，当减为0时被击坠。

5.SP槽：蓄力射击、蓄力格斗、蓄力冲刺、SP技和超级模式都需要消耗SP，时间经过或击坠敌机都会使SP槽增加。

6.喷射槽：当使用跳跃或冲刺等行动时，喷射槽就会增加，当槽满时行动会强制停止，不使用时喷射槽会自动回复。

7.再出击次数：自机的可出击次数，当被击坠时减少，减为0时再击坠则Game Over。

8.作战时间：每个任务都有各自的限制时间，完成任务的时间越短越好，大部分的任务只要时间到0就会失败。

9.主武器情报：当前主武器的状态，蓝色时为可使用、橙色为装填等待中、灰色为弹药为0无法使用。

10.盾牌/PS装甲：拥有盾牌或PS装甲机体才有的专用槽，显示盾牌和PS装甲的耐久。

11.武装情报：主/副武器的名称和图标，数字部分的分母表示武器最大装填数，分子表示残余弹药，分数下方的数字为总弹药。

12.锁定目标情报：当前锁定目标的情报，包括HP和机体名，如果带星号的则是ACE机。

13.攻击警告：当该方向的敌机向自机发起攻击时就会出现的标志。

关卡攻略

C.E.71 地球联合

偽りの平和

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv1	出击限制	无

还原原作第一话的关卡，击破两架杂兵机后被抢夺的高达登场，它们会全力撤退，如果能在它们到达撤退的黄色区域前将其击破，可获得额外的分数奖励。全击破的话还能让克鲁泽登场，击坠他也有奖励。不过以现在的机体要实现全部击破比较难，可以获得好的机体后再来挑战高评价。全灭第二阶段的杂兵后阿斯兰的圣盾高达登场，同样他也会全力撤退，击破他和一起登场的米盖尔后米盖尔会驾驶专用机体再登场一次。

反攻の狼烟

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv1	出击限制	宇宙专用不可出击

前期的杂兵战没有难点，注意SP的累积就可以了。战斗最后要对付巴库部队，巴库本身的运动性就不低，一般攻击比较难命中，而且还有会使锁定暂时失效的烟雾弹，如果之前有注意累积SP的话，这里用蓄力射击主攻会比较好打。

フェイズシフトダウン

胜利条件	防卫我方母舰	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv1	出击限制	地上专用不可出击

这关难度虽然是1星，但实际上并不简单，关卡一开始就要面对敌方ACE机，没有SP非常难对付，出战前最好对主射击武器的攻击力和命中都作一定的改造。全灭初期敌人后是圣盾高达和敌方的母舰，注意这里击坠母舰就会过关，要评价就不能击坠得太快，因为当过一段时间后，敌方的另一艘母舰和决斗高达会在我方母舰附近出现，它们身上都有有额外的分数奖励。

宇宙に降る星

胜利条件	防卫我方母舰	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv2	出击限制	地上专用不可出击

ACE机还是上一关的几架高达，不过前期的杂兵数量还算充足，累积够了SP后就可以对付它们了。这关的难点在于母舰的防卫，由于杂兵的出现离母舰非常近，很容易遭到攻击，而且母舰旁边的护卫舰还是有保护奖励的，战斗时最好不要和母舰离得太远，特别是击破敌方母舰后的ACE机增援就出现在我方母舰旁，要赶紧回防。

アルテミス警备任务

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	地上专用不可出击

杂兵里除了MS外还有不少战斗机，它们的移动速度较快，最好用有预测射击的武器来打，并且事前对武器的命中作一定的改造，以免因为打不中而浪费了弹药和时间，最后的ACE机就用SP击破。

燃える沙尘

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv2	出击限制	宇宙专用不可出击

巴库和战斗机依然考验武器的命中率，战斗中尽量让自机和目标的移动方向是一条直线，这样比较容易命中。当巴尔特菲尔德的拉古登场后可以先不管，去敌阵后方把敌方母舰和两架高达先解决了，它们都有击坠奖励，然后把杂兵全灭后再击坠拉古，这样加上全灭巴库的额外奖励就全入手了。

闪光の刻

胜利条件	防卫我方母舰	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

这关不少杂兵都搭乘了飞行器，和上一关对付巴库和战斗机一样，和目标的移动方向保持同一直线是比较好的方法。当几架高达ACE机登场后，因为击破迅雷高达就会进入下一部分，所以要留到最后，而暴风高达和决斗高达都有击破奖励。第二部分是基拉和阿斯兰的单挑，另外场上还有一架友军的空中霸王，保护它不被击破也有额外奖励，不过它撑不了多久，最好是用第一部分累积下来的SP迅速把阿斯兰击破。

密林のオオカミ狩り

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

地势很平坦的一关，而且障碍物很少，非常适合打远距离射击战，前期推荐用强袭高达或105短剑的炮击形态，它们的主射击武器能派上大用场，而且这种激光就算遇到森林地形也可以穿透，基本敌机还没接近就报销了。后期登场的巴库部队就换成空战形态接近来打，有之前累积下来的SP，一般攻击打不中的话还有蓄力射击。

舞い降りる剑

胜利条件	防卫我方母舰	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

一开始就要和敌人短兵相接，由于有大天使号的防卫任务，应尽量先解决它附近的敌机。ACE机除了中途杀出来的决斗高达AS外，进入大天使号后方的基地入口后克鲁泽会作为隐藏敌人登场，击坠他也有额外的分数奖励。当友军的自由高达登场后，基地的自爆装置就会启动，雷达上的红色区域为爆炸范围，不过此时离爆炸还有一段时间，可以等画面上方提示时间不多时再撤出区域也不迟，先把残余的敌人清理干净。第一部分结束需要选择阵营，进入蓝色区域为留在地球联合，黄色区域则为转投大天使号，不同的阵营的第二部分内容也有所不同。

地球联合军的第二部分为追击扎夫特的残兵败将，敌机会全力撤退，推荐一开始就用蓄力冲刺冲到脱离区域前，接着就可以守株待兔了。大天使号的第二部分依然是防卫任务，敌人会从四面八方朝大天使号冲来，最好在它们发动攻击前就拦截下来，特别是远距离射击型机体和ACE机要优先击破。

オ-ブ解放作战

胜利条件	破坏奥布国防本部	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

几架ACE机都有击坠奖励，可以先消灭杂兵，等累积到足够的SP后再来对付它们，不过要注意自由高达和正义高达实力不弱，如果打不过就不要勉强了，直接击破奥布国防本部进入下一部分。奥布国防本部位于基地的最里面，需要从山体部分绕过去，中途还有几波增援，可以顺便击破。第二部分为追击逃走的大天使号，中途会不断有敌机增援，所以想赚分的话就等大天使接近脱出区域时再击坠。

宇宙舰队战

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

敌人是MS加母舰的编队，其中母舰会撤退，虽然给它们撤退也不影响过关，不过击坠奖励就没了，最好是先把母舰打剩下一架并且残血，然后专心清理杂兵，等那架母舰快接近脱出区域时就击破过关。这关过关后获得的亥柏龙高达性能不错，可以重点培养。

ビクトリア攻防战

胜利条件	破坏基地司令部	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

基地司令部就在开始地点不远的地方，而且敌人的兵力非常少，要完成胜利条件可以说是毫无难度的，不过全灭敌机有额外的分数奖励，推荐等敌人的增援出完后再达成。

たましいの场所

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

第一部分全灭初期敌人后自由高达、正义高达和大天使号就会作为增援登场，虽然两架高达很难缠，不过只要当它们的HP低于一半就会撤退，SP的分配上还是足够的，最后全灭完杂兵和赶走大天使号就能进入第二部分。

第二部分战斗开始前扎夫特母舰会放出装有芙蕾的救生舱，这时要赶紧过去回收，注意不能击坠，否则回收救生舱的额外奖励就没了。ACE机除了有上一部分的自由高达和正义高达外，还有决斗高达AS和克鲁泽的希古，四架机都有击坠奖励，最好一个都不要放过。自由和正义会继承上一部分的伤害，只要各自再补一个SP技就差不多了，而决斗高达AS和希古用普通攻击加蓄力射击也能搞定。

舰队救援任务

胜利条件	防卫友军母舰	失败条件	友军母舰被击坠
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

在限定时间内保护友军的母舰不被击坠，敌人的数量非常多，而且保护的奖励是根据母舰剩余的HP来定的，要获得高评价就得尽量少让母舰受到攻击。比较推荐的打法是用远距离射击型机体，如亥柏龙高达或炮击形态的强袭高达，在敌机还未接近的时候就予以击坠。

恶梦は再び

胜利条件	防卫核攻击部队	失败条件	核攻击部队被击破5机以上
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

这关需要保护核攻击部队到达指定地点，因为它们的行动比较分散，不适宜贴身保护，最好是主动出击，先一步清理完路上的敌机。全灭初期敌人后敌方ACE机小队登场，在核攻击部队到达指定区域前全灭ACE机可获得额外的分数奖励，另外核攻击部队一架都不被击坠也有奖励。

终末の光

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv5	出击限制	地上专用、大型机体不可出击

最后一关是三方势力大会战，杂兵的数量就不用说了，ACE机也是两军大集合，基本以前打过的都要再打一次，所以SP很吃紧，一些不是很强的ACE机可以让僚机用SP技来打，如果一次SP技还死不了就自己再补两枪。自己的SP则留来打较强的机体，比如神意高达和最后登场的自由高达，注意自由高达是装了流星装备的，行动速度有所提高，得先用预测射击把它从流星装备上打下来，这样SP技的命中率会比较高。

第二部分是进入创世纪内部的破坏核心，通道的门需要锁定开关并接近才能打开，注意一般开门后就会有伏兵出现，不要冲得太急以免中了偷袭，如果有能穿障碍物的激光武器的话，直接隔着墙打会比较安全。在核心部位等着我们的除了有卫兵外，还有同是来破坏核心的正义高达和强袭口红，当然不理它们直接击破核心也能过关，不过击坠两机都有额外的分数奖励，SP和出击数还有剩余可以挑战一下。

C.E.71 扎夫特

その名はガンダム

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv1	出击限制	无

消灭完初期敌人后需要掩护我方的三架高达撤退，它们都有PS装甲，一般的攻击很难伤得了它们，要注意的只有炮击形态的强袭高达，我们的主要任务就是牵制住它。当三架高达成功撤退后就轮到保护圣盾高达撤退，这时强袭高达也会换成剑装形态再次登场，一起出现的还有大天使号，不过大天使号的速度很慢，所以要防范的还是只有强袭高达，当圣盾高达成功撤退后就能过关。

沙尘の蜃气楼

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv1	出击限制	宇宙专用不可出击

沙漠起伏不断的沙丘对瞄准有一定影响，推荐占据高处来打。另外敌方坦克主炮的命中不低，近身作战很容易被打倒后再被追击，最好是用射程较远的火箭炮优先击破。最后登场的ACE机用SP来对付。

攻势の机运

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv1	出击限制	地上专用不可出击

友军的暴风高达是需要保护的目标，而且保护获得的奖励分数是根据它剩余的HP来定的，所以要尽量避免让它受伤，最直接的方法就是在它和敌机接触前先解决掉敌机，特别是最后出场的两架敌方ACE机，最好当它们一出现就用SP击破。

低轨道会战

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	地上专用不可出击

敌方战斗机的运动性很高，最好对武器的命中作一定的改造，这样打起来就不会太吃力。全灭初期敌人后大天使号登场，这时胜利条件也会改为击坠大天使号，不过这时最好先等一下，等莫比斯零式和强袭高达两架敌方ACE机登场，它们都有击坠奖励，如果想获得高评价就一定不能错过。

侦察者の墓标

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	地上专用不可出击

这关敌机的数量不少，建议把主武器的弹药作一定的改造，可以省去找补给品的时间。友军的迅雷高达是需要保护目标，保护的奖励分数是根据它HP的剩余量来定的，所以不能让它和敌机有过多的交战，对自机的歼敌速度有一定的要求。

敌の包围网を破れ

胜利条件	敌军全灭	失败条件	友军被击破5机以上
难度	Lv2	出击限制	宇宙专用不可出击

保护目标分为两组出现，每组3个，要注意这次的保护目标可不是高达系，普通攻击也会对它们造成相当大的伤害，一定得速战速决。当第一组的保护目标脱出后，第二组会在地图的南面出现，而且和敌人离得很近，要第一时间赶过去援护。保护目标一架都没被击坠的话可获得额外的分数奖励。

さだめの楔

胜利条件	击破敌方母舰	失败条件	敌方母舰脱离
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

大天使号脱离前将其击坠并不难达成，在此之前可以多消灭点敌机赚分，至于ACE机会在被击破时撤退，打不打都无妨。第二部分的目标为强袭高达，不过大天使号和空中霸王都有击坠奖励，想获得高评价的话可以先将它们击坠，另外保护迅雷高达不被击坠也有额外的分数奖励。

激战の呼び水

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

这关的敌人除了MS外，还不时会有战斗机从地图上横穿，将战斗机全部击坠可以获得额外的分数奖励，这里推荐用可以多重锁定的机体，如决斗、圣盾和迅雷三架高达，并稍微改一下主武器的攻击力和命中，等战斗机靠近后就用多重锁定的主武器解决，最后的ACE机则用SP技对付。

オペレ-ション・スピットブレイク

胜利条件	破坏大门	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

达成胜利条件的破坏基地大门也不会结束这部分，而且还有额外分数奖励，可以优先达成，要注意击破大天使号会触发剧情使这部分强制结束，所以要留到最后。大天使号的护航舰以及中途出来的自由高达都有击坠奖励，不过自由高达的实力很强，打不过就不要勉强了。击坠了大天使号和作战经过一定时间后会出现基地爆炸的提示，这时要赶紧离开雷达上的红色爆炸范围，否则会被爆炸波及。进入第二部分前要选择自己的阵营，进入紫色范围为留在扎夫特，进入黄色范围则是转投大天使号，两边都是保护友军的杂兵战，大天使号阵营有自由高达帮忙，相对来说要简单一些。

パナマ攻略战

胜利条件	限制时间内保护グングニール		
失败条件	グングニール全部被破坏		
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

要保护的目标分布在地图四周，而且敌机的出现位置也是分散的，对防卫非常不利，所以最好对机体的冲刺速度作一定的改造，以便第一时间赶过去，另外也可以把机师的其中一个技能换成气合，这样一开始就有足够的SP使用蓄力冲刺了，而最后的ACE机则用僚机的SP技击破。

试作MS性能试验

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

这关其实只要击破ACE机就能过关，对付ACE机有两个方法，一个是先消灭杂兵，等累积了足够的SP后再来对付ACE机体；二是对主武器的攻击力和命中下重本改造，一开始就和僚机集中火力对付ACE机。考虑到SP技还有不中的风险，所以相对来说第二种方法风险要小一些。

胜利の后始末

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

这关有两个额外奖励，一是不能让敌机撤退到黄色区域，另一个则要保护友军的决斗高达AS，所以积极进攻吧。建议将机体SP技换成机师的超级模式，由于这关没有ACE机，留机体SP技来也派不上用场。

开く扉

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

第一部分一开始就要面对暴风高达和强袭高达，还有自由高达会在中途杀出来，先依次收拾暴风高达和强袭高达，这样会出现黄色的脱出区域，不想和自由高达纠缠的话可以直接脱出，反正自由高达也没击坠奖励，不过脱出前记得先把地图上的补给品回收了。第二部分的目标为击破永恒号母舰，但敌人的数量非常多，贸然冲过去只会送死，最好先把敌人的数量削减到一定以下再说，特别是大天使号、主天使号母舰和几架ACE机身上都有击坠奖励，要评价的话就得优先把它们击破。

据点攻略任务

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

复杂的地形对搜索敌机有一定的影响，在拐角处和敌机遭遇时最好先防御，等看清楚敌人的动向后再作下一步打算，最后的ACE机依然是用SP来对付。

ム-ン・アタック

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰全部被击坠
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

敌机会优先攻击作为保护目标母舰，前期最好守在母舰旁边来打，攻击目标以靠近了的敌机和远程射击型敌机优先。另外保护作为友军决斗高达AS不被击坠也有额外的分数奖励，想获得高评价就得把它也照看上。

怒りの日

胜利条件	敌军全灭	失败条件	核攻击部队到达指定地点
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

第一部分需要拦截敌方的核攻击部队，注意只有装载了核弹头的战斗机才是目标，锁定时别和一般的MS弄混了。战斗中途主天使号和三小强会作为敌方增援登场，在对付它们时容易被分散注意力而漏了核攻击部队，最好是先让僚机牵制住它们，自己先把核攻击部队解决。全灭核攻击部队和击坠三小强都有额外的分数奖励。

第二部分是两军大部队的会战，杂兵很充足，而且敌方ACE机是逐个出场的，基本没有难点，要注意的只有神意高达是有保护奖励的，而且奖励分数和其剩余的HP挂钩，所以要尽量让它少受伤。

C.E.71 大天使号

决意の炮火

胜利条件	敌军全灭	失败条件	奥布国防本部被破坏
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

除了奥布国防本部外，出击地点旁的设施以及三架M1异端都是有保护奖励的，在画面左边会显示它们的HP，注意别被击破了。敌机主要分布在内陆和港口两个位置，港口的敌人可以交给友军的自由高达，自机就赶紧进入内陆保护国防本部。第二部分需要保护大天使号脱出，之前被击退的三小强会在战斗最后再次登场，它们每个都有击坠奖励，不过一旦大天使号脱出就会过关，所以要奖励的话就得抓紧了。

避难船救援

胜利条件	防卫友军舰只	失败条件	友军舰只击破
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

和上一关的第二部分差不多，只是将防卫目标换成了友军的舰只，这艘战舰无论是攻击力还是防御力都比大天使号要低不少，防卫时更不能大意，特别是最后登场的三小强，要用SP技尽快击破。

ラクス出击

胜利条件	防卫我方母舰	失败条件	我方母舰击破
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

还是母舰的防卫任务，这次的保护目标的是永恒号，而且敌人里没有强力的单位，总的来说比上两个任务都要轻松，额外奖励有永恒号的保护奖励和全灭敌人的奖励。

无重力战斗训练

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

虽说是战斗训练，但也和正式的战斗差不多，注意友军的M1异端有保护奖励，而且奖励的分数和HP挂钩，需要优先消灭它们附近的敌人，最后的ACE机用SP快速击破。

立ちはだかるもの

胜利条件	敌军全灭	失败条件	大天使号被击坠
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

第一部分全灭初期杂兵后主天使号和三小强会作为增援登场，由于三小强都是HP降到一定以下时就会撤退的，所以不用浪费弹药在他们身上，直接集中攻击母舰将其赶走就能进入下一部分。

第二部分的友军不少，基本没有难点，最后的ACE机用普通攻击就能应付，SP留给下一部分。进入第三部分前有分支选择，进入蓝色区域为援护大天使号，敌人是联合军，ACE机的三小强以及主天使号都有击破奖励；进入紫色区域为援护永恒号，敌人是扎夫特军，ACE机和第二部分一样是克鲁泽专用希古和决斗高达AS，不过只有克鲁泽击坠奖励，另一个额外奖励是将敌方母舰全部击坠。

オノゴロ岛侵入部队排除

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

这关只要击破中途出来的ACE机就能过关，不过由于之后还有几波杂兵的增援，所以要评价的话就不能将它太快击坠，先把杂兵全灭获得额外奖励后再过关也不迟。

终わらない明日へ

胜利条件	敌军全灭	失败条件	核攻击部队到达指定区域
难度	Lv5	出击限制	地上专用和大型机体不可出击

第一部分需要拦截核攻击部队，由于装了核弹头的战斗机只会沿单一的轨道前进，我们只要用预测射击就能轻松击破。战斗中途神意高达会出来捣乱，不过当它的HP降到一定程度就会撤退，真正的ACE机是三小强，将它们全部击坠有额外的分数奖励。

第二部是进入要塞内部破坏创世纪的核心，要塞内部的地形虽然复杂，不过只要跟着有开关的门走就不会迷路，注意每次开门都会有伏兵出现，将全部的伏兵消灭也有奖励。

最后一部分终于到和神意高达的对决了，神意高达的运动性很高，直接放SP技基本打不中，比较好的打法是将自机的SP技换成机师的超级模式，用超级模式作近距离的射击战，一旦普通攻击将它打出硬直后就马上对僚机下达放SP技的指令。

C.E.73 地球联合

战いを呼ぶもの

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv1	出击限制	地上专用不可出击

敌人比较单一，熟悉了它们的攻击模式后就不会有太大的问题，全灭前期敌机后敌方两架ACE机以及母舰依次登场，由于初始机体的SP技性能很差，对付ACE机时建议先用主武器加蓄力射击将它们打倒后再接SP技，而母舰就用火箭炮慢慢射。

スクランブル

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv1	出击限制	地上专用不可出击

基本和上一关差不多，只是敌人的火力有所加强，战斗时不要冲太前，以免成为敌机集中攻击的目标，尽量和僚机火力互补逐个击破，最后的ACE机用SP来对付。

战场の铃音

胜利条件	击破演习用靶子	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	宇宙专用不可出击

由于开始是演习，初期的两架ACE机只是暂时作为敌方，可以不用理会，把靶子和杂兵消灭后，正式的敌人才会登场，这样两架ACE机也会变回我方的人，接着全灭敌机就可过关。

ブレイク・ザ・ワ-ルド

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	宇宙专用不可出击

林立的高楼对瞄准有不小的影响，有时就算在雷达上看到了敌机在正前方也无法攻击，比较好的方法是在开阔的地方开战，这样也可以避免被敌机偷袭。当击破一定数量的敌机后会开启黄色的脱出区域，这时可选择脱出过关或全灭敌人过关，全灭敌人过关的话可获得额外的分数奖励。

ロ-ド・スイ-パ-

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	宇宙专用不可出击

敌机还是那些老面孔，而且我们还有强力的友军帮忙，让友军打头阵，我们留在后方捡漏就可以了，中途出现敌方母舰可留到全灭杂兵后再击破，这样可以拿全灭杂兵的额外奖励。这关获得S以上评价的话可以获得蔚蓝决斗高达，有了它接下来的战斗会轻松不少。

托された命运

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

有蔚蓝决斗高达的话这关就很好打了，一次主射击武器就可解决一架杂兵，敌方母舰和ACE机就用蓄力射击对付，基本连SP技都用不上。

战火の荫

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

第一部分的ACE机很多，不过除了海涅专用烈焰老虎和巴尔特菲尔德专用村雨外都是没额外奖励的，所以打不打都可以，尽早收拾完杂兵就把扎夫特军母舰密涅瓦击坠结束这个部分。在进入第二部分前需要选择阵营，进入蓝色区域为留在地球联合，进入黄色区域则为转投大天使号，根据所选阵营的不同第二部分的内容也会发生变化。地球联合的第二部分和第一部分差不多，同样要面对不少的ACE机，基本第一部分没击坠或逃跑的ACE机都要在这里再打一次，如果第一部分有留SP的话最好一开场就先解决掉一两个，以减缓接下来的压力。而大天使号的第二部分相对来说要简单些，只有杂兵，而且还有强力的自由高达帮忙，比较容易获得高评价。

明けない夜

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

作为我方友军的毁灭高达虽然很强，但由于有和HP挂钩的保护奖励，所以不能够太依赖，该自己冲的时候还是得冲，特别是后期出现的自由高达和强袭口红会优先找毁灭高达的麻烦，要不惜SP优先击破，至于最后的脉冲高达则慢慢打都可以。

混迷への出击

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

典型的先杂兵后ACE机的战斗，敌机的出现位置比较分散，主动出击打起来会快一些，不过最好不要和友军离得太远，以免它被击坠而丢了保护友军的额外奖励。

追击阻止

胜利条件	友军舰队脱离	失败条件	友军舰队全灭
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

要保护的母舰移动速度非常慢，基本是不用指望它们脱离来过关的，还是全灭敌机起来比较实际。这关的难点在于敌机的出现位置主要集中在左右两艘母舰的附近，所以我们少不了要两头跑来跑去，SP最好能省则省，攒下来用蓄力冲刺赶路。最后出场的两架ACE机对母舰来说是不小的威胁，不过到这里敌军也所剩无几了，用蓄力射击或SP技优先击破吧。

ヘブンズベ-ス防卫战

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

敌方杂兵的实力有所提升，缩在后方让友军来开路会比较安全，反正友军也没保护的额外奖励，被击坠也不心疼。战斗最后敌方母舰的三架ACE机作为压轴登场，这时前面龟缩省下来的SP就能派上用场了，用蓄力射击或SP技招呼吧。

予期せぬ遭遇

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

这关的战场上分布着许多暗礁，会对瞄准造成一定影响，可以用具有穿透能力的光线武器进行攻击，最后出场的ACE机和一般的杂兵机无异，非常好对付，总的来说是后期相对轻松的一关。

先制の一击

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

杂兵里有不少长距离射击型机体，在拉近距离时难免会受到狙击，可以尝试用突起高台作掩护接近。ACE机有中途出现的大型MA以及最后的命运高达1号机两架，其中MA有高威力的粒子炮和阳电子护盾，是比较难缠的对手，最好结合僚机的SP技一口气击破，而最后的命运高达1号机用主射击武器加蓄力射击就可解决。

安息の祈り

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

第一部分为杂兵加ACE机战，敌机的数量不少，小心不要被包围了，如果不能从敌人的正面突破的话，可以尝试纵向移动，全灭敌人后进入第二部分。

第二部分需要保护我方的设施，初期杂兵的出现位置和设施离得很远，基本不用担心。这部分的难点在于后期的ACE机战，当我们专注于和命运高达以及传说高达纠缠的时候，最后出现的脉冲高达会直接偷袭设施，这时要第一时间赶过去救场，否则设施不出一会就会被击破。

C.E.73 扎夫特

怒れる瞳

胜利条件	夺回被抢走的机体	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv1	出击限制	无

第一部分的对手为3架被夺走的高达，用初期机体应战还是比较吃力的，开始可以先牵制射击，等友军的脉冲高达登场后再一起攻上去。第二部分击破初期的两架杂兵机后敌方母舰就会从后方出现，虽然它会集中对我方需要保护的母舰展开攻击，不过由于当它的HP降到一定以下后就会强制过关，所以还是不要太快攻击的好，等几架有击坠奖励的ACE机登场并击坠后再达成胜利目标也不迟。

世界が终わる时

胜利条件	防卫メテオブレイカ-		
失败条件	メテオブレイカ-全部被破坏		
难度	Lv2	出击限制	地上专用不可出击

防卫目标分布得很散，想集中守卫是不可能的，只能哪出现了敌机就往哪赶，这关的难点在于中途出现的3架高达ACE机，现阶段的机体要击坠它们是非常困难的，建议等有了好机体后再来挑战评价。

失われた小队

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	宇宙专用不可出击

一开始的两架友军机体要注意保护，因为当战斗经过一半胜利条件就会改为保护它们撤退，不过敌人也只是一些杂兵之流，优先消灭远程射击型机体基本问题不大，全灭杂兵和两架友军不被击坠都有额外的分数奖励。

骄れる牙

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	地上专用不可出击

前期的杂兵战要注意累积SP，因为这关后半段才是真正的战斗。后半段的敌机为大批由MS组成的核攻击部队，MS的核攻击部队可不像之前战斗机的核攻击部队那么好打，不仅HP多攻击力高，而且一旦把它们打成残血，它们就有可能会使用SP技的核弹攻击，这招无论是自机中还是友军中都是吃不消的，所以最好是用强力的SP技一口气击破，不能一口气击破的话也尽量不要打成残血状态就放在那不管。

血に染まる海

胜利条件	防卫我方母舰或全灭联合军舰只		
失败条件	我方母舰被击坠或我方母舰进入指定区域		
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

C.E前期难度相当高的一关，要在数量庞大的敌机的包围下保护我方母舰。敌人的出现位置非常近，而且直到打完为止都不会间断，我们基本没有喘息的机会。打这关除了要有攻击力足够高的主射击武器保证能迅速击破敌机外，武器的弹药也是关键之一，因为这关的补给品相当少，如果不对弹药下重本改造是绝对不够用的。当然，这关并不要求全灭敌机，如果打到一半就已经觉得吃力的话，就赶紧击坠敌方的舰只过关吧。

极寒の强袭作战

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

杂兵数量不多，不过个体质量有所提高，保持一定距离打射击战是比较保险的打法，还可以对僚机下达射击的指令，这样火力上也有个照应。不过这关最难的地方还在于最后的3架ACE机，武器攻击力高就不说了，移动速度也相当快，导致SP技不太容易命中，最好用一般攻击或蓄力射击打倒在地后再接SP技。

残る命散る命

胜利条件	全灭联合军部队	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

第一部分的ACE机很多，不过大部分都是HP降到一定程度以下就会撤退，需要到第二部分才能击坠，能击坠的只有盖亚高达和将强袭口红的HP降到一定程度以下时出现的巴尔特菲尔德专用村雨，另外保护友军的烈焰老虎不被击坠是有额外的分数奖励的。进入第二部分前需要选择阵营，进入紫色区域为留在扎夫特，进入黄色区域则是投奔大天使号。两个阵营的第二部分差不多，除了地球联合军是共通敌人外，留在扎夫特要打的第三方势力是大天使号，相反转投大天使号则是要打扎夫特，而额外奖励也差不多，扎夫特阵营是击坠大天使号和保护救世主高达，而大天使号阵营则是击坠密涅瓦和保护自由高达。

ステラ

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

原作史黛拉战死的关卡，当全灭初期敌人后史黛拉就会驾驶毁灭高达登场，毁灭高达的光线武器具有穿透效果，所以用障碍物来作掩护是没用的，只能一直保持移动来躲避攻击。额外奖励方面除了毁灭高达外的ACE机都有，不过最后登场的自由高达很强，打不过的话就击坠毁灭高达过关吧。

影に潜む刃

胜利条件	防卫输送舰	失败条件	输送舰被击破
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

输送舰的HP是和额外奖励分数挂钩的，所以最好是能在敌机发动攻击前就击坠，推荐用有长距离射击武器的机体，并集中对武器的攻击力和命中进行改造，这样就可守在输送舰旁边等敌人送上门了。

エンジェルダウン

胜利条件	击坠敌方母舰	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

一开始的敌人只有大天使号和自由高达，自由高达会在HP低于一定程度时撤退，趁早把它赶走对接下来的战斗会不小的帮助，而大天使号则会坚持往脱出地点移动，注意大天使号不要击坠得太快，等杂兵和强袭口红都出来了再说，击坠强袭口红有额外的分数奖励。第二部分是介入飞鸟和基拉的单挑，自由高达会继承上一部分的伤害，直接SP技招呼吧。

新しき旗

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

初期的杂兵对母舰没有太大的威胁，关键在于中途出现的那一波毁灭高达，虽然这些毁灭高达的HP没有以前史黛拉的那架那么多，不过攻击力还是摆在那的，因此即使一架都不能让它接近母舰，最好用蓄力攻击或SP技尽早击破，另外破坏岸上的敌方司令部有额外的分数奖励。

沙漠の阳炎

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

关卡方面没有难点，起伏的沙漠地形可以利用一下，用射击武器有穿透效果的机体出战，战斗中就可以躲在沙丘或高台后面慢慢狙击了，而且只有我们打得到敌人，敌人无法还击。

オペレ-ション・フュ-リ-

胜利条件	破坏奥布国防本部	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

去奥布国防本部路上有不少障碍，注意其中的晓身上有击破奖励，不过当强袭自由高达登场后它就会开始撤退，SP就不要省了，先击坠再说，至于强袭自由高达会在HP低于一定程度时撤退，打不打都无妨。

第二部分额外奖励不少，击坠奖励有强袭自由高达、无限正义高达和大天使号，HP挂钩的保护奖励有密涅瓦号，要全部获得有一定的难度，可以根据SP的多少量力而为。战斗最后段会有作为攻击目标的飞艇出现，击坠就能过关。

变革の序曲

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

敌机无论数量还是质量都有明显的提升，要做好持久战的准备，打法方面没什么特别，只是要注意两架友军机体都是有和HP挂钩的保护奖励，战斗时最好不要和它们离得太远。第二部分需要破坏敌方的设施，不过设施需要击破一定数量的敌机才能发现，所以还是免不了持久战，推进时最好根据补给品的位置来走位，这样等弹药吃紧时就不用专门去找补给品，节省时间之余也不容易中不必要的攻击。当破坏设施后敌方母舰登场，这时胜利条件也会改为击坠母舰，不过它一出现就会全力撤退，得用蓄力冲刺快速接近并击破。

狂气の残滓

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

敌人每一波的数量都不少，很容易就会被包夹，如果机体的射击武器有穿透效果，可以借助一下礁石来减免伤害，反正敌方除了MA就没有穿透效果的武器。另外因为敌方ACE机只有一架而且不强，SP技建议换成机师的超级模式，在被包围时可以起到救命的作用。

最后の力

胜利条件	敌军全灭	失败条件	レクイエム被破坏
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

由于要保护的目标是在一个深坑里的，从主画面上很难看到有敌机接近，战斗时要多留意画面左边保护目标HP，当HP减少时就说明有漏网之鱼。消灭一定数量的敌机后大天使号和晓以及永恒号和无限正义高达会作为敌增援相继出现，这时胜利目标也会改为击破无限正义，注意无限正义会使用SP技的，不过它的SP技在近距离时的命中很低，近身作战会比较安全。第二部分的只有强袭自由高达一架，用上半部分累积SP足以对付了。

C.E.73 大天使号

燃える街

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	宇宙专用不可出击

这关为巷战，在密集的楼房间搜索起敌人来很困难，往往发现敌机时都已经是至近距离了，难免会挨上几枪，建议把技能换成防御系的，SP技也换成机师的超级模式，对减少伤害有不错的效果。ACE机里除了作为击破目标的毁灭高达外，其他都是有击坠奖励的，想要高评价记得先把它们击破。

雌伏の时

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

这关没有ACE机，而且敌人都是一些旧机型，对付起来还算轻松，全灭杂兵以及最后的母舰就能过关。

恶梦

胜利条件	防卫我方母舰	失败条件	我方母舰被击坠
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

第一部分需要保护大天使号脱出，敌人会优先对大天使号发动攻击，战斗时不能和它离得太远，另外ACE机以及敌方母舰都是有击坠奖励的，要评价的话就得赶在大天使号脱出前击坠。第二部分是基拉和真的对决，由于我方有数量上的优势，要取胜没有难度。

不屈の骑兵队

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

由于没有友军，最好让僚机和自己一起行动，这样敌人只会往一个方向移动，瞄准起来也比较容易，最后的ACE机是3架大魔骑兵，SP技伺候吧。

雷鸣の暗

胜利条件	防卫友军机体	失败条件	友军机体被击坠
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

这关需要保护阿斯兰的烈焰老虎，不过阿斯兰的能力很强，可以先暂时放着不管，自机先把杂兵全灭了再说，这样也有SP拿来对付命运高达和传说高达两架ACE机。

输送舰队救出作战

胜利条件	敌军全灭	失败条件	输送舰被击破
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

敌人都是冲着输送舰来的，在它旁边结下防卫网是比较安全的打法，但要注意这种打法对敌人的歼灭速度有较高的要求，不能及时削减敌人数量的话输送舰很可能就会陷入被围攻状态。

天空のキラ

胜利条件	敌军全灭	失败条件	我方母舰被击破
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

这关也是防卫任务，只是把保护目标换成了永恒号。永恒号的装甲很厚，不用花太多心思在它身上，倒是中途登场的强袭高达有保护奖励，需要多“关心”一下。

御しえぬ力

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

这关的平原地形非常适合打射击战，而且敌机都是并排出现的，多重锁定的机体能大展身手，最后的ACE机依旧是用SP来击破。

黄金の意思

胜利条件	アカツキ防卫
失败条件	オ-ブ国防本部被破坏或アカツキ被击坠
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

这关分为两个部分，第一部分需要保护晓和奥布国防本部，初期的杂兵对晓造成不了太大的威胁，关键在中途出来的命运高达，得先集中火力解决它，这样晓才能安全撤退，接下来只要专心全灭敌机来保护国防本部就行了。

第二部分的保护对象换成了大天使号，并且一出来就要面对命运高达和传说高达两架ACE机，不过我方也不算弱，有强袭自由高达帮忙。开始后先专心消灭杂兵，等有了SP后就拿来对付ACE机，注意战斗后半段会有作为攻击目标的飞艇出现，它一登场就会全力撤退，虽然让它撤退也能过关，不过它身上的击坠奖励分就没了，所以最好是等它出现后就马上击坠。

战士の务め

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

开始的杂兵不少，不过地形很开阔，打起来还是还是很轻松的，惟一要注意后期出来的远程射击型机体，自机射程不够的话会被它们取得先手，最好是迂回接近。最后的ACE机用之前累积的SP击破即可。

选ばれた未来

胜利条件	破坏一次中继设施		
失败条件	我方母舰被击坠		
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

第一部分的目标为破坏敌方的设施，不过在达成目标前最好先消灭敌机赚点分，特别是全灭杂兵后出现的敌方母舰和ACE机都有击坠奖励，不要错过。第二部分同样是破坏敌方设施，ACE机只有一架命运高达，有了打杂兵累积下来的SP很好解决。第三部分需要敌全灭，敌方设施会每隔一段时间放地图炮，千万不要接近雷达上标示的红色区域区，否则会被瞬间蒸发，不想被地图炮牵制住的话也可以优先把设施破坏掉，这样就无后顾之忧了。

其他（アナザ-）

REDとBLUE

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv2	出击限制	地上专用不可出击

这关的友军都有保护奖励，但要注意其中一个一出场就只要一半的HP，要优先保护它。敌人方面并没有太强的，而且ACE机也只有一架，用SP击破即可。

宿命の决着

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

要保护的目标只有一架，不过由于它是格斗机体，总喜欢接近战，而且保护奖励是和HP挂钩的，所以任务开始后就要第一时间和它汇合，并进行贴身保护。

ドレッドノ-トvsハイペリオン

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

和上一关差不多，只是保护目标和ACE机各多了一架，整体打法是没有变的，这里就不赘述了。

谜の新兵器

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

这关只有两架ACE机，不过由于前期没有SP，打起来并不轻松。推荐用上一关获得的亥柏龙高达，并对主射击武器进行一定的改造，任务开始后直接盯着其中一架机连射就可以了。当其中一机的HP低于一定程度两架机会换成强化版再次登场，而且还会放SP技，战斗时注意要保持一定的距离，以免被SP技秒杀。

南米の英雄

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

杂兵里有不少远距离射击型机体，战斗中要多留意锁定警告，以免被背后中枪。敌方ACE机会在战斗后半段登场，当其HP降到一定程度后还会有一批杂兵增援，不过如果前面的杂兵都击坠了的话，那分数就应该有SS评价了，不想麻烦就直接击破ACE机过关即可。

スタ-ゲイザ-

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv3	出击限制	地上专用不可出击

敌方母舰的炮火很密集，不宜让它久留，推荐优先消灭把击坠奖励拿了再说。全灭杂兵后敌方ACE机登场，这时胜利条件也会改为击破ACE机里的黑色强袭，不过要分数的话记得把它留到最后。

巨兵の进击

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

敌机全是巨大MS和MA，每组三架，每架都有长距离的激光，而且还带穿透效果，我们基本无处可逃。推荐将SP技换成机师的超级模式，并装上气合技能，一开场后就直接开超级模式冲进敌阵打近身战，争取一次超级模式解决两架，这样等超级模式结束后SP也差不多足够发动第二次了，而僚机则以射击援护为主，等SP满了就用射击系的SP技。

不灭のインパルス

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

脉冲高达的连战，依次是无装备脉冲、空战脉冲、近战脉冲、炮战脉冲和命运脉冲，每架都是单机出现。这个任务最难的地方还在于没有SP时对付ACE机很吃力，如果获得了观星者高达（**スタ-ゲイザ-**任务获得S评价）那会好打很多，先装气合技能，任务开始直接发动SP技后紧贴着ACE机就行了，SP不够就用副武器补。

进化するストライク

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

上个任务打完脉冲，这个任务就轮到强袭了，依次要对付炮战强袭、强袭口红、黑强袭、强袭E和完美强袭，不过除了这些ACE机的强袭外，关卡中还有许多作为杂兵的强袭短剑，所以可以先打杂兵，等有SP后再对付ACE机。

オレンジ・ショルダ-

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

还是“捏他”关卡，敌方ACE机全为橙色的专用机，和上一关一样有许多杂兵，所以将打杂兵获得SP拿来对付ACE机的打法依然是通用的。

星屑の战场

胜利条件	敌军全灭	失败条件	敌舰全部脱离
难度	Lv4	出击限制	地上专用不可出击

这关的敌人是各势力的战舰汇总，任务目标是在它们到达脱离区域前击坠。比起之前的关卡，这次战舰的HP和装甲厚了不少，强袭技能是必不可少的，还有弹药的补给很少，战斗后期少不了要上格斗，所以格斗武器的攻击力也要尽可能改高点。

ドッグラン

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv4	出击限制	宇宙专用不可出击

这关的敌人除了一架母舰外，敌机全是四足型MS，对付这些到处乱窜的家伙，武器的命中不够会非常恼火，所以改造的重点玩家都应该心知肚明了。任务最后两架ACE机带着大量的四足型MS出现，由于很密集，如果有大范围型的射击SP技，一个过去会非常爽快。

ザフトの守护者

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

别看敌人全是扎古型机体，但能力比以前打的要高出不少，而且最要命的还是有一架粉红扎古勇士会给所有敌机提升能力，这样一来它们就基本就刀枪不入了，所以任务开始后最先要做的就是进入基地内部破坏大门，然后把里面的粉红色扎古勇士先击坠，这样我们才有胜算。最后的5架ACE机依旧是能力很高的扎古型，用超级模式或SP技硬拼吧。

アストレイズ

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

敌机全是异端型机体，不过不像上一关那样连杂兵机体能力都得到强化，所以打起来不会太吃力。最后的ACE机是红异端、蓝异端和金异端・天，打完一次后还要打它们的强化版本，注意3架ACE机都会在HP低于一定程度时用SP技，自机没有SP的时候还是老老实实在远距离一点一点地削减HP吧。

プラントの歌姬

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

这次的粉红扎古勇士是保护目标，它的能力很差，基本随便给摸两下就挂了，所以自机一定得主动出击，只要我们在前线吸引火力，敌机就不会去找它的麻烦。每击坠一定数量的敌机就有一波ACE机出现，依次是《高达SEED》的三小强、《高达SEED DESTINY》的三小强、《高达SEED 观星者》的三人组，最后是毁灭高达，由于SP很充足，SP技和蓄力射击等就不用吝啬了。

沙漠のハンタ-

胜利条件	到达任务时限	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

30分钟内尽可能地击坠敌机的关卡，敌机按杂兵→ACE机→杂兵→ACE机→……的规律无限循环出现，所以对武器的攻击力和弹药都有很高的要求，最好是把之前关卡全部打到S评价开了改造上限限制解除，然后把机体和武器全改后再来挑战。

宇宙の狩人

胜利条件	到达任务时限	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

上个任务的宇宙版，除了全改机体外，机体的选择上也有一定的讲究。这里推荐完美强袭高达，它的光束步枪可预测射击，对开始的战斗机有不错的效果；对付较远的敌人还有长距离的激光炮，除了扎古勇士外基本都是一炮解决；而第三种的实弹武器则拿来对付ACE机里激光伤害耐性很高的晓。

バトル・デスティニ-

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	泛用机体以外不可出击

将游戏里出现过的机体全部打一次的关卡，虽然数量看上去比较吓人，但实际上是分为三个部分的，弹药的要求还算宽松，相信只要能过前面两关，这关也不在话下了。

超级BOSS

超级BOSS（ハイパ-ボス）是自由模式EX关卡里的独立出来的一个系列任务，对手以故事模式中的各种BOSS为主，虽然这里可以选三架僚机出战，不过敌机的实力也是非常强，最好是把故事模式的任务全部打到S评价开了改造上限限制解除，然后把机体和武器全改后再来挑战。

传说の始まり

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

对手只有强袭高达一架机，不过前面也说了，这个系列任务里的敌人都非常强，不改满武器的命中基本打不中，不过就算改满了也还是很吃力，最好用有预测射击的机体来打，然后用数量优势进行压制。当强袭高达的HP低于一定程度时会使用SP技，不过它的SP技攻击距离很短，只要保持一定的距离基本中不了。

夺われた【G】

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	无限制

对手是圣盾、暴风、决斗和迅雷四架高达，由于是陆地战，敌人的行动没有空间战那么多变，改满的武器预测射击还是能打中的。四架高达里因为迅雷高达会使用隐形使我方锁定短暂失效，最好是先对付其他机体，把它留到最后。另外圣盾高达的SP技为以自身为中心的范围型，战斗中要和它保持一定的距离，以免它对僚机放SP技时被波及进去。

Vita动态 Vita企划 Vita制作 Vita攻略

道を外れた者たち

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

敌人是红异端、蓝异端和金异端，前面两架的SP技都比较好躲，棘手的在于金异端的SP技旋转炮，这招为水平的360度，需要垂直移动才能躲得掉，如果来不及躲就只能防御了。

ソロモンの噩梦

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

敌人是《高达SEED》的三小强，建议先对付较弱的强夺高达，它的主射击武器为实弹型，而且SP技也是近身的，用PS装甲的机体保持一定距离打射击战会很轻松，等击坠它累积了一定的SP后就可以对付剩下的两架了。

月下の狂犬

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

对手一开始的机体虽然有诱导兵器，不过由于是实弹型，用有PS装甲的机体对付基本没有难度。他被击坠会驾驶新的机体再次出场，不过这架机体的装甲比之前那架要薄不少，普通的预测射击就足以解决。

切り裂きエド

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

敌人只有一架机，还是近身型机体，以数量优势打射击战会比较轻松，基本还没等到它出SP技就死了。

煌く凶星【J】

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

虽说敌人是量产型机体，不过能力很高，而且是三连战，HP消耗很严重，SP技最好用机师的超级模式，能一定程度上减少伤害。另外这系列的任务都是没有补给品的，弹药也得省着点用，一般的时候用可预测射击的武器来打，当敌人被击倒后换其他的射击武器追击。

高みを往く者

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

同时对付两架亥柏龙高达，亥柏龙高达的特点在于会使用防护罩减免伤害，不过非ACE机那架能力较低，可以先对付它，等有了SP后再对付另一架。

勇敢なる者

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

X异端的三连战，头两架比较好对付，最后一架由于有诱导兵器，回避起来有一定的难度，如果有SP的话就发动超级模式来打吧。

サ-ペントテ-ル

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

同样是一架ACE机和一非ACE机的组合，顺序上虽然也是先打非ACE机，不过要注意它会使用SP技，战斗时不要靠得太近。而ACE机的SP技为直线型，以它为中心绕圈来打基本很难中。

裁きの神意

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

敌人只有一架神意高达，围攻基本很快就能解决。躲龙骑兵器的要点在于要时刻保持移动，否则被打出硬直很容易受到龙骑兵器的追击。

信念と正义の刃

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

敌人是正义高达一架，同样是和僚机一起围上去就没有难度的任务，注意不要进入建筑物的死角处导致无处可逃而中弹就可以了。

天翔ける自由の翼

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

上一关打完正义高达之后，这次就轮到自由高达了，不过这个任务的地形很开阔，总的来说比上一个任务还简单一些。

自由と正义

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

正义高达和自由高达同时上阵，并且两架机都是装了流星装备的，攻击力非常高，自机基本中两枪就报废了，不过装了流星装备的两架机会变为MA的移动方式，只要不和它们面对面基本就不会有中弹的危险。当两架机的HP低于一定程度后卸下流星装备，这样的威胁反而还大一些，为了避免它们两机同时卸装备，建议先集中火力解决其中一架。

新たな力

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	无限制

脉冲高达的剑装和炮击形态都比较好打，空战形态用可预测射击的武器变跑边打也没问题，注意别被SP技打到即可。

救世主

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

虽然我方有数量优势，不过救世主高达变为MA形态后的速度非常快，很容易就会被它近身，这时要果断进入超级模式，没有SP的话边防御边拉开距离。

エクステンデッド

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

《高达SEED DESTINY》的三小强，比《高达SEED》的要强出不少，趁僚机还在的时候不惜SP先击坠一架或两架，否则僚机被击坠后就要面临一打三的困境，对我们非常不利。

アクタイオン・プロジェクト

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

《高达SEED 观星者》的三人组，其中蔚蓝决斗和翠绿暴风比较好对付，可以先把它们两个解决，这样也有较多的SP用来打最后的漆黑强袭。

破坏の权化

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

非常难的一关，这系列任务里的毁灭高达集火力、机动性和装甲于一身，打它基本是挠痒，而被它摸两下基本就顶不住了。这里推荐使用观星者高达，开场后先用副武器加满半条SP槽，然后边防御边接近毁灭高达，当成功近身后发动机体的SP技，毁灭高达中招后会因为连续硬直而无法动弹，这期间继续用副武器补SP，等SP技效果一过就马上再用，如此反复。

运命を切り开く力

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

这关的对手为命运高达，前期的战斗没有难点，关键在于后期命运高达的SP技高机动模式发动后，这时就算预测射击也很难打中它，这里依旧用观星者高达会比较轻松，发动机体SP技后趁它攻击的空隙用蓄力冲刺接近，只要能碰到它就是我们的胜利。

语り继がれるもの

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

比起上一关的命运高达，没有高机动模式的传说高达可以说非常简单了，用有预测射击的机体或观星者高达都可以。

砂漠の虎

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

巴尔特菲尔德机体的三连战，最初的拉古虽说HP不多，不过机动性很高，在它身上浪费太多弹药可能会导致接下来的两架机弹药不够用，不过由于三架机都是单独出现的，可以用观星者高达应战。

尽きることのない正义の想い

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	宇宙专用不可出击

对手只有一架无限正义，还是在观星者高达或者有预测射击武器的机体之间二选一，个人比较推荐前者，因为无限正义的SP技对中距离的命中很高，而需要作近身战的观星者高达会比较有优势。

解き放たれし自由の翼

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

也是只有一架机的任务，对手为强袭自由，相信到了这里该怎么打就不用多说了。

ウルトラエ-ス

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

无限正义、强袭自由、传说和命运四架高达齐上阵，这个系列任务中最难的一关。推荐机体为流星装备的强袭自由高达，技能用憎恶+下克上+修复，开场后不用锁定直接开炮，一般可以打掉最近的强袭自由高达接近一半的HP，接着卸下流星装备，用普通形态把另外的一半打完。第二个目标推荐有龙骑兵器的传说高达，因为龙骑兵器很缠人，先打其他目标的话很容易遭到龙骑的偷袭。最后的无限正义和命运高达的击破顺序就看个人喜好了，可以两架一起打，因为命运高达发动SP技时基本很难打得到，这时可改变目标打无限正义。由于四架机体的攻击力非常高，SP技一定要用机师的超级模式，战斗中一有危险就得发动，否则可能被瞬间蒸发。

エンデュミオンの鹰

胜利条件	敌军全灭	失败条件	自机出击数用完
难度	Lv5	出击限制	地上专用不可出击

穆机体的三连战，两架MA的装甲很薄，使用预测射击就能解决，接下来的一架机想怎么打就看个人了。

机体获得方法一览

C.E.71 地球联合	
机体名	入手方法
ストライクガンダム（換装）	“闪光の刻”过关
ストライクガンダム	“燃える砂尘”过关
カラミティガンダム	“たましいの场所”A评价以上
レイダ–ガンダム	“オ–ブ开放作战”过关
フォビドゥンガンダム	“终末の光”过关
メビウス・ゼロ	“伪りの平和”S评价以上
ストライクダガ–	初期机体
ロングダガ–	“フェイズシフトダウン”过关
ロングダガ–・フォルテストラ	“フェイズシフトダウン”S评价以上
ロングダガ–（ジャン专用）	“密林のオオカミ狩り”过关
ロングダガ–・フォルテストラ（ジャン专用）	“密林のオオカミ狩り”S评价以上
デュエルダガ–	“舞い降りる剑”过关
デュエルダガ–・フォルテストラ	“舞い降りる剑”S评价以上
105ダガ–（換装）	“宇宙に降る星”过关?
105ダガ–	“伪りの平和”过关
ガンバレルダガ–	“舰队救援任务”过关
ソ–ドカラミティ（初号机）	“连合で アナザ– 南米の英雄”S评价以上
ソ–ドカラミティ（2号机）	“第三次ビクトリア攻防战”S评价以上
ハイペリオンガンダム（1号机）	“ドレッドノ–トvsハイペリオン”A评价以上
ハイペリオンガンダム（2号机）	“宇宙舰队战”过关
ジン（ジャン专用）	“反攻の狼烟”S评价以上
パ–フェクトストライクガンダム	“终末の光”过关

C.E.71 扎夫特	
机体名	入手方法
イ–ジスガンダム	“さだめの楔”S评价以上
デュエルガンダム	“低轨道会战”过关
デュエルガンダム・アサルトシュラウド	“デュエル所持で、パナマ攻略战”过关
バスタ–ガンダム	“低轨道会战”A评价以上
ブリッツガンダム	“さだめの楔”过关
ジン	初期机体
ジン・アサルト	“攻势の机运”A评价以上
ジン（ミゲル专用）	“その名はガンダム”S评价以上
ディン	“激战の呼び水”过关
ディン（クル–ゼ专用）	“オペレ–ション・スピットブレイク”过关
シグ–	“侦察者の墓标”A评价以上
バクゥ	“砂漠の蜃气楼”A评价以上
ラゴゥ	“敌の包围网を破れ”A评价以上
ゲイツ	“开く扉”过关
ゲイツ（クル–ゼ专用）	“开く扉”S评价以上
プロヴィデンスガンダム	“怒りの日”过关
ドレッドノ–トガンダム	“ドレッドノ–トvsハイペリオン”过关

C.E.71 大天使号	
机体名	入手方法
フリ–ダムガンダム	“立ちはだかるもの”S评价以上
フリ–ダムガンダム・ミ–ティア	“终わらない明日へ”S评价以上
ジャスティスガンダム	“ラクス出击”S评价以上
ジャスティスガンダム・ミ–ティア	“终わらない明日へ”S评价以上
ストライクル–ジュ	“终わらない明日へ”过关

机体名	入手方法
M1アストレイ	“舞い降りる剑”过关
M1アストレイ（ジャン专用）	“无重力战斗训练”S评价以上

C.E.73 地球联合	
机体名	入手方法
カオスガンダム	“明けない夜”过关
アビスガンダム	“战火の荫”S评价以上
ガイアガンダム	“战火の荫”S评价以上
デストロイガンダム	“安息の祈り”过关
ウィンダム	“托された命运”S评价以上
ウィンダム（マルチランチャ–）	“先制の一击”过关
ウィンダム（ジェットストライカ–）	“战火の荫”过关
ウィンダム（ネオ专用）	“明けない夜”S评价以上
ダガ–L	初期机体
ダガ–L（ドッペルホルン）	“スクランブル”S评价以上
ダガ–L（ジェットストライカ–）	“ブレイク・ザ・ワ–ルド”过关
ダ–クダガ–L	“战いを呼ぶもの”过关
ダ–クダガ–L（ドッペルホルン）	“战场の铃音”A评价以上
105スロ–タ–ダガ–	“ロ–ド・スイ–パ–”S评价以上
Nダガ–N	“予期せぬ遭遇”过关
ワイルドダガ–	“混迷への出击”过关
ザムザザ–	“ヘブンズベ–ス防卫战”过关
ストライクノワ–ルガンダム	“ロ–ド・スイ–パ–”S评价以上，“スタ–ゲイザ–”S评价以上
ストライクE	“进化するストライク”过关
ブルデュエルガンダム	“ロ–ド・スイ–パ–”过关
ヴェルデバスタ–ガンダム	“スタ–ゲイザ–”过关
エグザス（ネオ专用）	“战いを呼ぶもの”S评价以上
エグザス（モ–ガン专用）	“托された命运”S评价以上

C.E.73 扎夫特	
机体名	“入手方法
インパルスガンダム（換装）	“エンジェルダウン”过关
インパルスガンダム	“怒れる瞳”过关
セイバ–ガンダム	“残る命散る命”S评价以上
レジェンドガンダム	“オペレ–ション・フユ–リ–”过关
デスティニ–ガンダム	“最后の力”过关
デスティニ–ガンダム（ハイネ专用）	“最后の力”、“オレンジ・ショルダ–”过关
デスティニ–インパルスガンダム（1号机）	“变革の序曲”、“狂气の残滓”过关
デスティニ–インパルスガンダム（3号机）	“不灭のインパルス”S评价以上
ジンハイマニュ–バ2型	“世界が终わる时”过关
バビ	“ステラ”过关
ザクウォ–リア	初期机体
ザクウォ–リア（ルナマリア专用）	“血に染まる海”过关
ザクウォ–リア（ハイネ队仕样）	“オレンジ・ショルダ–”S评价以上
ザクファントム	“傲れる牙”S评价以上
ザクファントム（レイ专用）	“残る命散る命”过关
ザクファントム（イザ–ク专用）	“影に潜む刃”S评价以上
ザクファントム（ディアッカ专用）	“变革の序曲”过关
ザクファントム（ハイネ专用）	“娇れる牙”S评价以上
グフイグナイテッド	“极寒の强袭作战”过关
グフイグナイテッド（イザ–ク专用）	“变革の序曲”过关
グフイグナイテッド（ハイネ专用）	“残る命散る命”S评价以上
ザクウォ–リア（ライブ仕様）	“プラントの歌姫”S评价以上
ケルベロスザクウォ–リア（ラガシュ基地仕様）	“失われた小队”S评价以上
ケルベロスバクゥハウンド	“砂漠の阳炎”S评价以上

C.E.73 大天使号	
机体名	入手方法
ストライクフリ–ダムガンダム	完成C.E.73 大天使号路线
ストライクフリ–ダムガンダム・ミ–ティア	“选ばれた未来”S评价以上

机体名	入手方法
インフィニットジャスティスガンダム	“黄金の意思”S评价以上
インフィニットジャスティスガンダム・ミーティア	“选ばれた未来”S评价以上
アカツキガンダム（オオワシ）	“黄金の意思”S评价以上
アカツキガンダム（シラヌイ）	完成C.E.73 大天使号路线
ガイアガンダム（バルトフェルド专用）	“天空のキラ”过关
ムラサメ（バルトフェルド专用）	“雷鸣の暗”过关
ムラサメ	“燃える街”过关
M1アストレイ（シュライク）	“战火の萌”过关
ドムトルーパー	“黄金の意志”过关
其他	
机体名	“入手方法
ガンダムアストレイレッドフレーム	“REDとBLUE”S评价以上
ガンダムアストレイレッドフレーム・パワーローダー	“谜の新兵器”S评价以上
ガンダムアストレイレッドフレーム改	“アストレイズ”S评价以上
ガンダムアストレイブルーフレーム	“REDとBLUE”S评价以上
ガンダムアストレイブルーフレーム・フルウエポン	“谜の新兵器”S评价以上
ガンダムアストレイブルーフレームセカンドリバイ	“アストレイズ”S评价以上
ガンダムアストレイゴールドフレーム	“REDとBLUE”S评价以上
ガンダムアストレイゴールドフレーム天	“宿命の决着”S评价以上
スターゲイザー	“スターゲイザー”S评价以上
Xアストレイ	“ドレッドノートvsハイペリオン”S评价以上
ドレッドノートガンダム（ゲイツヘッド）	“ドレッドノートVSハイペリオン”过关
ジン（イライジャ专用）	“REDとBLUE”S评价以上

奖杯相关

奖杯总数	36	铜杯	15	银杯	17	金杯	3	白金	1

作为系列第一款有奖杯的作品，本作奖杯难度并不算高，流程相关的占了多数，只要把所有势力通一次关就基本拿得七七八八了。剩下就是一些需要累积击破数和挑战类的，击破数的就不赘述了，正常流程中如果注意多打杂兵也能拿完，没拿完就找个杂兵多的关卡反复打就是，挑战类的基本是S评价和EX关卡的超级BOSS任务，不过由于本作比起玩家的技术，更看重机体的能力，所以当改造上限解锁后，把强力机体改满来挑战也不算太难。

白金难度	3/10
白金所需时间	约25小时
在线奖杯	0
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	トロフィーコンプリート	获得其他所有奖杯
金	アルティメットパイロット	完成故事模式的所有关卡
金	スーパーエースパイロット	故事模式C.E.73年代的所有势力通关，并且完成了アナザー里的“バトル・デスティニー”关卡
金	ガンダムSEEDフリーク	所有势力通关
银	エリート连合パイロット	故事模式用“地球连合”势力打通C.E.71和C.E.73年代
银	エリートザフトパイロット	故事模式用“扎夫特”势力打通C.E.71和C.E.73年代
银	ラクス様バンザイ!	故事模式用“大天使号”势力打通C.E.71和C.E.73年代
银	ベテランパイロット	故事模式获得A评价的关卡在30关以上
银	エクセレントパイロット	完成EX关卡的所以超级BOSS任务
银	レジエンドパイロット	故事模式获得S评价的关卡在25关以上
银	MSコレクター	入手80架机体
银	パイロットコレクター	入手30名机师
银	スキルコレクター	入手40种技能
银	バトルマニア	VS任务达成100胜
银	击坠王	总击坠数达到5000机
银	3000机击坠	总击坠数达到3000机
银	2000机击坠	总击坠数达到2000机
银	1500机击坠	总击坠数达到1500机
银	1000机击坠	总击坠数达到1000机
银	700机击坠	总击坠数达到700机
银	500机击坠	总击坠数达到500机
铜	エースパイロット	故事模式获得A评价的关卡在20关以上
铜	グレイトパイロット	故事模式获得S评价的关卡在10关以上
铜	エリートパイロット	故事模式初次获得S评价
铜	大尉	故事模式完成20关
铜	中尉	故事模式完成10关
铜	少尉	故事模式完成5关
铜	新兵	故事模式完成1关
铜	SEEDクリア	故事模式C.E.71年代第一次通关
铜	DESTINYクリア	故事模式C.E.73年代第一次通关
铜	400机击坠	总击坠数达到400机
铜	300机击坠	总击坠数达到300机
铜	200机击坠	总击坠数达到200机
铜	150机击坠	总击坠数达到150机
铜	100机击坠	总击坠数达到100机
铜	50机击坠	总击坠数达到50机

难点奖杯说明

エクセレントパイロット 银杯

グレイトパイロット 铜杯

エリ-トパイロット 铜杯

三个都是和S评价相关的奖杯，这里主要讲讲获得S评价的窍门。本作关卡过关后的几个分数项目包括了击坠敌机数、时间、剩余HP和奖励分数，其中击坠敌机数当然是越多越好，一般的关卡全灭敌人过关是基本，注意有部分关卡只要击坠特定的目标就会过关，所以要以杂兵优先；时间方面，一般每关都会有各自的标准时间，超过的话时间的分数就会减少，要节省时间最直接的就是加快消灭敌机的速度，这对武器的命中和攻击力有一定要求，所以改造时可以以武器优先；剩余HP要求自机在不被击坠的情况下，还要保持较多的HP过关，主要涉及到机体的机动性和防御力等能力，另外附加技能选择HP回复系的也有一定帮助；额外奖励是根据每关而定的，一般是击坠ACE机或保护特定目标，关卡的主要额外奖励在之前的攻略中已经写出，需要的玩家可以参考一下。

エリ-ト连合パイロット 银杯

ラクス様バンザイ 银杯

ラクス様バンザイ 银杯

比较容易错过的奖杯，要求一个存档里由始至终只选一个势力通关，每个势力各对应一个奖杯，所以当完成C.E.71年代后，C.E.73年代也一定选和C.E.71时一样势力，而如果是大天使号势力，前期选联合或扎夫特都没关系，只要分支时选的是大天使号势力就可以了。

アルティメットパイロット 金杯

ス-パ-エ-スパイロット 金杯

“バトル・デスティニー”需要把连合、扎夫特、大天使号势力以及**アナザ**ー里的所有关卡都打过后才会出现，注意**アナザ**ー里的部分关卡需要完成某个势力里的特定关卡才会出现，所以有时会出现把一个存档里的**アナザ**ー打完了却还有关卡没出现的情况，这时候要检查一下其他势力存档里的**アナザ**ー关卡，看是否漏了其他存档里没有的关卡。

エクセレントパイロット 银杯

相对来说应该是游戏中难度最高的一个奖杯，要求完成所有超级BOSS的任务，推荐解锁了机体改造上（下）限限制解除，把机体全改后再来挑战，详细攻略可以参考前文。

バトルマニア 银杯

自由任务的VS任务获胜100次，同样是解锁了机体改造上（下）限限制解除再来挑战会比较轻松。最简单的就是选择**ポイント**战，设定里的得点上限选1000、场地选没有障碍的宇宙，自机自然是全改机，最好有长射程武器，机师带上气合技能，然后对手选高Cost的机体把能力改到最低，开场后直接蓄力射击击坠对面的对手就能获胜，这样一次对战下来包括读盘时间只要10秒左右。

ACT	突击枪手			必须记忆卡
	アサルトガンナーズ			314MB
	Marvelous AQL	2012年6月28日	日版	1～4人
下载版：1480日元		无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

文 阿鲁 美编 咕噜

作为一款下载游戏，本作有着不错的素质，不但可换装部件数量众多，而且同屏敌人的数量可以用海量来形容，横扫大量敌人时爽快感十足。游戏提供的部件数量很多，虽然对部件选择的环节进行了简化，在机体组装的平衡性上也没怎么下功夫，但游戏的难度、操作性、流畅度等设计得还不错，算得上一款质量上乘的机械人题材动作游戏。

ASSAULT GUNNERS
アサルトガンナーズ

系统介绍

标题菜单界面

シングルプレイ：单人游戏。
マルチプレイ：多人游戏，最多可4人组队，仅限面联。
ダウンロード・コンテンツ：下载内容。
※多人游戏可以玩到的内容和单人游戏一样，只是出战后不再有僚机，并且整体难度有所提升。

选项介绍

ミッションモード：故事模式。
インフェルノモード：无限任务模式。
ハンガー：格纳库，在这里可进行机体设计、强化等操作。
レポート：查看游戏情报。
オプション：各种设定，可查看操作说明、调节各种音量、设置是否开启前触屏、后触板操作、输入密码、查看开发人员名单等。
タイトルに戻る：返回标题菜单。

操作介绍

故事模式

本作的主要模式。游戏以任务制推进进度，每个任务可看做一个关卡，大部分任务都是完成前一个任务后自动开启，小部分需要在指定任务中达成一定条件后才会开启。

选择任务后还有几个选项可供选择，从上到下分别是：难度，任意难度下过关都可以开启后面的任务；友军和自己的攻击是否会命中对方，一般情况下请选择“OFF”；战前设定，“**アタッカー**”为出战机体的攻击性能和初期装弹数增加、“**ヘビーガンナー**”为基本攻击力和会心一击率增加、“**ブロッカー**”为耐久力和各种耐性大幅增加、“**サポーター**”为所有机体的速度和耐久力增加，在某些任务中选择特定的战前设定可以达到事半功倍的效果；选择出击即可正式开始任务。

在任务中需要达成的条件有全灭敌人、压制指定地点（靠近指定位置数秒即可，期间不能离开压制的范围）、打倒指定敌人、限定时间内完成目标或到达指定地点等，目的还算明确，按照指挥官的提示一步步进行下去即可。由于任意难度下过关都可完成任务，因此遇到有困难的关卡时可先选择较低的难度挑战，等获得高级部件并换装后再来报仇。

无限任务模式

在此模式中，需要玩家对付不断出现的敌人，也就是所谓的持久战。每一波敌人的数量、配置以及出现方式都有所区别，打倒敌人后会出现少量的补给道具，坚持的波数越多，敌人的能力越强，看最终能坚持到第几波。这个模式涉及到一个奖杯，那就是在多人游戏的情况下坚持到50波以上。建议通关之后装上最好的部件并进行强化过后再来挑战。

格纳库

机体的组装、部件的购买和强化等都在这里进行操作，下面针对每个细项进行详细解说。

机体设计

游戏中总共可以登录8架机体，选择机体后还可以进行各种内容的编辑，其中“设计编辑”最为重要，在这里可以更换机体的身体、腿部、武器以及搭载强化部件。身体和腿部需要开发后才能进行更换，而武器和强化部件只要在任务中获得后即可以在这里进行更换，选择部件的基本准则是哪个数值高用哪个。机体颜色和机体名的变更主要用于区别自机和僚机。复制功能很有用，当玩家精心设计好一架机体后，可以将其他机体复制成已经设计好的机体，这样可以节约大量重复设计的时间。

机器强化

对已获得的身体和腿部进行开发和强化。开发和强化都需要消耗“开发点数”，进行故事模式或无限任务模式都能获得该点数。对已开发过的部件按右方向键即可选择强化的段数，每个部件最多可进行10段强化，部件每段强化后增加的能力幅度都比较高，因此玩家可以选定一个部件强化到顶，就通关来说完全够用了，可以节约不少时间来刷开发点数。

ナビゲ-タ-设定

选择通信员，一开始只能选由藤原启治配音的ヴェルナ－中尉和由花泽香菜配音的ファン少尉，通关后可以选择由能登麻美子配音的角色，另外还可以通过DLC获得其他的配音角色。

部队编成

选择自机和僚机的机体。由于可以登录8架机体，因此可以将每架机体都用上不一样的搭配，特别是武器方面建议尽可能多样化，这样就可以针对不同的任务来选择最适合的机体参战，例如需要对付海量杂兵的任务就选择强化了导弹的机体、需要对付BOSS级机体的任务就选择武器威力高的机体。

パ-ツリスト

查看各类部件的获得情况。游戏中获得部件的方法很简单，在故事模式的各个任务中打倒敌人后就会随机掉落。每个任务中都有注明会掉落哪些部件，在任务内容界面里可以清楚地看到。不同的任务中可获得的部件会出现重复的情况，每个任务中总共可以获得6种不同的部件，但在一周目时只有HARD难度下才会掉落第6种部件。游戏难度越高，打倒敌人后掉落部件的几率也越高，所有部件只要获得过一次就可以在格纳库里进行更换。

部件搭配

关于如何搭配部件之前也提到过，就是哪个部件增加的数值高就用哪个。当然实际情况还是有细微不同的，那就是某些部件，特别是身体和脚部的部件大多是有针对性的，比如一些身体重视装弹量、一些脚部重视耐久度等，因此必须明确自己想做出哪方面能力强的机体后才能因地制宜地进行选择，所以必须对机体的各项数值的含义有个基本的了解。

机体数值名称	作用
耐久力	相当于生命值，在任务中变为0后即任务失败，因此在允许的情况下应尽可能多
基本攻击力	机体的攻击力基础值，只要不是太低，配合高威力武器还是可以轻松解决杂兵的
スロット数	可装载的强化部件数量，自然越多越好
ロックオン数	同时锁定敌人数，使用需要进行锁定攻击的武器时可以提升这项数值
シ－ルドエネルギ－	护盾能量，数值越大越好
エネルギ－回复速度	能量回复速度，数值越大越好
增加装弹	增加最大装弹数的百分比，在不影响机体的整体结构下尽可能多
诱导搅乱	降低被诱导类武器命中的几率，不需要刻意增加这项数值
移动速度	机体的基本移动速度，主要由脚部部件来决定，不要太低即可
旋回速度	机体的旋回速度，依旧不要太低即可
冲击耐性	减免冲击属性的攻击造成的伤害
爆发耐性	减免爆发属性的攻击造成的伤害
电磁耐性	减免电磁属性的攻击造成的伤害

僚机

在单人模式下，系统会自动给玩家配备3架僚机，虽然僚机的AI低下且能力不强，但也聊胜于无。玩家可以给僚机下达4项指令，合理运用可以一定程度上牵制敌人，加快灭敌速度等，但尽量不要让僚机单独面对海量的敌人，否则玩家很快就会变成“光杆司令”。下面介绍一下各项指令的具体作用。

指令名	作用
全机攻击	适合在需要集中进攻时下达指令
即时停止	在安全的地方下达指令，让僚机停止行动避免受到伤害
防御队形	僚机会围在玩家机体的身边进行保护
待机阵型	僚机会跟随玩家的机体一起行动，可通过该指令安排僚机的站位

护盾能量

这是游戏中非常重要的一个数值，不但冲刺、飞行、回避时需要用到，还可以抵挡敌人的攻击，在护盾能量完全耗尽之前是不会受到伤害的，因此这在后期的任务以及无限任务模式中就有着至关重要的作用。本作中护盾能量有具体的数值，这点可以在给机体更换部件时直观地显示出来，因此在能力允许的情况下，可以尽可能地提升该项数值，这样的话冲刺时间、防御敌人攻击的次数都会有明显的提升。只要一段时间没有使用护盾能量，它就会自动进行回复，回复速度受“**エネルギ**－回复速度”这项数值影响，不过总体来说回复的速度较快，只要该数值不要太低即可。

虽然护盾可以用于减免伤害，不过受到敌人攻击时护盾的消耗速度很快，这样一来留给我们进行冲刺、闪避的能量就会很有限，一旦陷入敌群又没有能量进行冲刺的话是非常危险的，因此如何利用好护盾能量也是玩家在实际战斗中需要考虑到的问题。

战斗

本作的战斗简单明了，使用各种武器对成群的敌人进行轰杀即可。玩家的机体可以装备四种类型的武器，可用○、△、□、×四个按键来进行切换，也可以直接触摸前触屏进行切换。每种武器的特点都非常鲜明，很快就能上手，加上敌方杂兵数量多且不耐打，玩起来很容易体验到虐杀的快感。击破战场的敌机后会随机掉落一些道具，其中包括部件、耐久力回复、补充弹药、护盾能量回复等，除部件类

道具外，其他道具的掉落率随难度的降低而升高，当然后期也可以装备提升各种道具掉落率的强化部件来降低任务的难度。

除了海量的杂兵外，不少任务中还需要对付BOSS级机体，这类机体要么个头大、要么行动迅速，并且火力大都很猛。对付这类敌人推荐使用导弹类武器进行攻击，只需要在远处锁定后不断攻击即可，边退边打，如果对方是大体型机体还可以同时锁定多个部位进行攻击，基本可以保证无伤灭敌。

升级

完成任务后除了可以获得各种部件以及开发点数外，还能获得经验，经验达到一定数值后代表玩家的机师会升级，升级后各项能力会有所增加，虽然没法和强化机体部件以及更换强力部件相比，但聊胜于无。

关卡攻略

※本攻略以NORMAL难度为准

MISSION 01 宇宙骑兵

成功条件：完成所有训练目标

失败条件：我方机体全灭

本关的主要任务是压制场景中指定的区域，靠近指定区域后开始读秒（小地图上以蓝点标示），读秒完成后即可成功压制，同时敌人也会刷新。由于是第一个训练关卡，敌人的数量和强度都不够看，让僚机全机攻击即可，即便顶着敌人的炮火强行压制也没什么问题。

MISSION 02 一个小队

成功条件：完成所有训练目标

失败条件：我方机体全灭、所有发射器被破坏

发射器位于场景的左右两端，基本很难被攻击到。全灭敌人后会出现援军，共有两波援军，其中第二波的数量很多，并且分布呈圆圈状，此时如果玩家位于地铁中央会非常危险，建议赶紧退到版边从其中一面开始突破。

MISSION 03 赤い大地

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

本关的主要目的是到指定地点设置雷达，总共有6个，依旧在小地图上以蓝点标示。这一关敌人的数量较多，一定要利用好僚机，否则高难度游戏下会出现弹药不太够用的情况。设置好所有的雷达后任务变更为全灭敌人，全灭敌人后再前往地图上方的指定地点即可完成任务。

MISSION 04 火星のグランドキャニオン

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

首先前往指定地点，然后消灭沿途的所有敌人，之后任务变更为消灭100架敌机，此时敌人会成批出现在地图西北的宽阔地带，不过敌人都是能力较弱的坦克，火力全开很快就能达成目标，打出来的大量道具别忘了及时回收。

▲如图所示，这里就是隐藏房间的位置。

MISSION 05 无人都市

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

一开始先全灭敌人，之后敌人大批增援出现，这批增援部队是打不完的。坚持1分钟后，我方两架大型机体作为增援出现，任务目标变更为全灭敌人。再坚持1分钟，敌人BOSS级机体出现，攻击力很高，对付这个大家伙建议使用导弹，在远处对其发动攻击，我方几乎不会受到伤害，打倒BOSS级机体即可完成任务。

MISSION 06 火星の亡灵

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

一开始需要完成的任务是压制6个地点，初始的敌人数量就不少，并且敌人还会出现不少增援，对僚机使用防御队形，尽可能保证僚机安全的情况下完成这一阶段的任务。之后地图上出现数量不算多的敌援军，都为3架机体一组出现，解决起来压力不大。全灭敌人后出现BOSS机体以及少量杂兵，这架机体的能力很强，攻击力高不说，行动也非常迅速，此时应该立即让僚机变成全机攻击，虽说僚机面对BOSS级机体坚持不了多久，不过我们可以乘此机会在远处消耗敌人的HP，依旧推荐使用导弹系武器主攻，只要距离保持得够远，对方的激光和散弹都很难命中的。等僚机都光荣牺牲后，对方的血也就不多了，接下来就用高威力炮火给对方最后一击吧。

MISSION 07 地下道

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、时间结束

首先需要到达指定地点，途中会有遭遇大批敌人，这里建议先让僚机停止行动，自己先慢慢解决掉这批敌人，保证僚机的血量。解决掉这批敌人后先让僚机返回自己身边，然后前往指定地点，到达地点后目标变成2分钟内全灭敌人，此时立即让僚机全机攻击提高灭敌效率。

MISSION 08 300秒

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、时间结束

比较难的一关，需要在300秒的时间内到达指定地点。路上有成批的敌人阻拦，并且不消灭光这些敌人的话是无法破坏挡住道路的物资箱继续前进的，建议给集体配上可以锁定多个目标的导弹类武器，可快速清理敌人。路程过半后，之前出现的红色BOSS机体再度出现，此时建议找个空旷地带与之战斗，僚机全机攻击速战速决。

MISSION 09 零下の攻防战

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

首先依旧需要消灭大量的杂兵，将初始位置高处的炮台全部解决后就退回到地图左下让僚机停止行动，然后自己去解决杂兵，保证僚机的安全。全灭敌人后目标变更为安装4个雷达，依旧没什么难度。再次完成目标后敌人最后一批援军和BOSS机体出现，BOSS机的位置在地图中央偏上的地方，只要不靠近它是不会主动进攻的，等解决完所有杂兵后再和僚机一起攻过去即可。

MISSION 10 杀戮の地

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、下载资料被破坏

一开始需要面对不断出现的杂兵，杂兵会分别从地图上方和右侧出现，选择全机攻击的话僚机会直接前往右侧攻击敌人，我们要做的就是守好地图上方的路口，不让这里出现的敌人去扰乱僚机的战斗。坚持2分钟后，敌方BOSS级机体出现，虽然体型庞大不过能力不强，很快就能解决掉，之后地图上会出现5个资料下载点，这些下载点被攻击到的话是会被毁坏的，好在敌人是不会主动攻击下载点的，只要自己别误伤即可，完成3个地点的下载工作即可完成任务。

MISSION 11 热气

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

首先需要前往指定地点，沿途敌人数量不算多，并且我方还有空中部队援助，很轻松就能达成初期目标。到达指定地点后，敌人援军和BOSS机体出现，此战BOSS机体耐久度非常高，建议先退到离敌人较远的空旷地再与之战斗，僚机加上空中部队的援助会对战局起到很大的帮助。

MISSION 12 亡灵

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、时间结束

和上一关类似，我方依旧有空中部队的援助，解决掉首批敌人后敌方BOSS机体和援军出现，打倒BOSS机体后不久任务目标就会变成解除该机体的自爆装置，限时只有15秒，就算顶着敌人的炮火也要赶紧完成任务，否则就会任务失败。可考虑出战前将战前设定改为“**ブロッカ–**”，增加自身和僚机的存活率。

MISSION 13 关门

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、时间结束

本关分为两大阶段，第一阶段需要全灭守门的敌军，这批敌军数量较多，并且还有大量使用激光武器的敌人，激光武器威力不俗，并且可以穿透障碍物，将近处高台的炮台解决后就让僚机待在安全的地方保存HP。第二阶段的主要任务是快速前往指定地点，虽然途中有很多敌军的阻碍，不过这些敌人都是可以无视的，不断飞奔至指定地点即可，否则会出现时间不够用的情况。

MISSION 14 异质

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、时间结束

本关是由一个个小房间组成的申字型地图，需要在限定时间内解除位于地图四周的四个炸弹。每个房间都有一批敌人需要解决，虽然数量不算太多，不过攻击力和耐久度都较高，不过本关的时间也相对充裕，不需要顶着敌人的炮火去解除炸弹，稳扎稳打便是。解除所有炸弹后倒计时停止，此时目标变更为到达指定地点，此时要不要清理剩下的敌人就看玩家的喜好了。

MISSION 15 脱出

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

比较简单的任务，目的是消灭依次出现的两架BOSS级机体。敌人杂兵在地图上呈圆形分布，选择一侧突围后便可以安心对付BOSS了。陆战型BOSS的体型庞大，移动速度较快，攻击力非常高，不过攻击距离较短，在远处用武器虐杀之；空战型BOSS就是之前帮助过我们的空中援护机，耐久较低，集中火力很快就可以解决掉。

MISSION 16 热砂の海

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、时间结束

比较难的一关，目标只有一个，就是在300秒内到达指定地点，不过沿途有海量的敌人需要对付。这些敌人的能力都较高，激光武器不但威力大，并且能穿透障碍物，很不好躲。建议对付前几批敌人时保存僚机的体力，目的地所在的最后一批敌人如果觉得实在难缠，可以在这里让僚机全机攻击吸引敌人火力，而玩家则可趁机从地图边缘前进直奔目的地。

MISSION 17 确率1%

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、时间结束

和前一关类似，依旧需要在300秒内到达目的地，并且敌人会不断增援，不过相对地敌人的密度没有前一关那么高，想省时间就让僚机摆出防御阵型，然后一路找空隙直奔目的地。建议战前给机体改装成重装型，大幅强化能量护盾和能量恢复速度，这样一来基本就可以全程保持冲刺状态了。

MISSION 18 壁

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

第一个目标是破坏斜坡上的所有发电器，虽然敌人占据地形优势，不过好在可以慢慢逐一消灭，这里尽量保证僚机不受伤。破坏所有发电器后，敌人BOSS机体加上大量杂兵出现在斜坡下方，这里比较稳妥的打法是守住路口，路口较窄，敌人无法一口气全冲上来，我们只需要守株待兔将杂兵消灭得差不多后再冲下去对付那个大家伙。BOSS的攻击力很高，而且导弹类武器的追向性也不赖，靠近后就让僚机全机攻击以最快速度秒掉它吧。

MISSION 19 カウントダウン

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

比较有难度的关卡，玩家需要在密密麻麻的杂兵群中摧毁四座炮台，而且敌人的攻击意识非常强烈，真正让你体会到什么叫做枪林弹雨。本关的对应方法就是强攻，换上高威力武器，保证靠近炮台后能在短时间内就能将其摧毁。另外，可以装上增加回复道具和弹药补给出现率的强化部件，以此提高自身的生存率。

MISSION 20 ゴ-ストシップ

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

和前一关相比难度反而较低，一开始面对的大量敌兵可以慢慢料理，只要不靠近两个BOSS机体它们就不会主动进攻。两个BOSS距离较远，可以先把实力较弱的飞行BOSS干掉，红色的家伙很厉害，不但有激光这类远距离高伤害武器，近身的格斗攻击更是一击可以造成20000以上的伤害，一定要避免被这招命中。

到此为止，一周目就算正式完结了，后面的15个任务需要达成一定条件后才能开启。

MISSION 21 稀少金属の箱

任务开启条件：在MISSION 5中我方援军不被击坠的情况下完成任务

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

一开始我方机体分布在地图的四周，对敌人呈包围状，并且距离敌人初始位置较远，不主动接触敌人基本能保证不受到攻击。可以让僚机原地待机，自己一人冲进去消灭敌人。全灭敌人后目标变更为在指定位置放置物资箱，最后前往指定地点即可完成任务。

MISSION 22 地下へ

任务开启条件：完成MISSION 21

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、破坏雷达被破坏

首先需要消灭外侧通道的所有敌人后才能开启通往内侧通道的大门，让僚机保持防御阵型，保存体力的同时也一定程度上加快灭敌速度。消灭通道内所有敌人后，需要在内侧的四个房间分别安装雷达，之后需要在200秒内保护雷达不被破坏。敌人会从外侧通道不断涌现，比较保险的办法是在通往内侧通道的大门处守住，使用激光类武器主攻，一枪就可以消灭大量敌人，还可以顺便把“标本家”这个奖杯给拿了。

MISSION 23 ソ-スコ-ド

任务开启条件：完成MISSION 22

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、下载末端被破坏

玩家依旧身处比较狭窄的通道，敌人会蜂拥而至攻击玩家。每消灭一批敌人后就会开门并追加一批敌人，而本战的主要任务——下载资源所需的末端就在门后面。一共需要在三个末端下载资源，注意不要在灭敌时不小心把末端给破坏了，建议不要使用激光、加农炮等容易误伤末端的武器。

MISSION 24 永久に

任务开启条件：完成MISSION 23

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

比较有挑战性的一关，敌人的数量可以用海量来形容，除此之外玩家还要面对一个BOSS机体，因此想要慢慢打是肯定不行的，这一关的要点就是快速打倒BOSS机体。这里推荐使用激光类穿透型武器，在攻击BOSS的同时，还可以将沿途的杂兵机体干掉，增加出现回复道具的几率，当然最好能装上增加回复类道具出现几率的强化部件。

MISSION 25 计画

任务开启条件：完成MISSION 24

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、时间结束

首先需要在四个指定地点安装炸弹，不过在没安装炸弹前是不会倒计时的，可以将前期的敌人清理干净了再进行炸弹的安装工作。任意炸弹被安装后开始300秒倒计时，完成所有炸弹的安装工作后目标变更为到达指定地点，时间很充裕，可以将敌人清理得差不多之后再完成任务。另外，这一关还有隐藏出口，到达如图所示位置攻击那扇门（门有点耐打）就可以从隐藏出口离开，这也是下一个关卡的开启条件。

▲对着这里猛轰一段时间就能看到隐藏出口了。

MISSION 26 第6局面

任务开启条件：在MISSION 25中打开隐藏出口

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

相对简单的一关，虽然沿途有大量敌人拦截，不过没有什么时间限制之类的特殊条件，一路杀过去就行了，是用来练武器杀敌数比较好的关卡。

MISSION 27 记忆

任务开启条件：完成MISSION 26

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、末端被破坏

这一关需要消灭所有房间的敌人并下载资源。每个房间的敌人全灭后，通往下一个房间的门才会打开，注意有末端的房间尽量不要使用加农炮和激光类穿透型武器，任一末端被破坏会直接导致任务失败。

MISSION 28 无属性

任务开启条件：完成MISSION 15

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、时间结束

这一关要面对两个BOSS。母舰BOSS一开始就会登场，不过离我方距离较远，可以等把杂兵清理得差不多之后再去招惹。母舰BOSS变形后的光剑攻击威力不俗，不过这招攻击时会伴随着前冲，我们可以躲在建筑物后面利用激光武器的穿透功能将其屈死。干掉母舰后，敌方红色人形机出现，能力大幅提高，此时就让僚机全机攻击争取快速将其干掉吧。

MISSION 29 选择

任务开启条件：完成MISSION 27后在MISSION 18中完成200秒内破坏所有发电器的任务

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

和前一关类似，一开始就需要面对母舰BOSS和大量杂兵，不同的是母舰一开始就会攻过来，并且需要在120秒之内打倒BOSS。如果没有完成任务，场景会自动变成白天，此时任务变更为全灭敌人。在不同的任务中过关将会影响到后面关卡的开启情况，具体参见后面两个任务的开启条件。

MISSION 30 怒涛の海

任务开启条件：在MISSION 29中不达成120秒内击破BOSS直接过关的目标

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

这一关要面对的敌人数量非常多，并且人形杂兵的耐久度有了明显的提升，不过好在没有什么特殊条件，步步为营慢慢推进即可。本关的目的是摧毁所有发电器，发电器的数量较多，并且部分隐藏在高台处，需要仔细寻找。

MISSION 31 防卫线

任务开启条件：在MISSION 29中达成120秒内击破BOSS直接过关的目标

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

刚开始我方在地形上处于劣势，高处的炮台有很远的射程，因此建议不要急着清理杂兵，优先到高台设置炸弹，完成这个任务后，僚机就会自动移动到高台处，在解决了高台的炮台后就可以慢慢推进，将杂兵清理干净过关了。

MISSION 32 默示录

任务开启条件：完成MISSION 30或MISSION 31

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

这一关的目的是消灭高台上的四个大型炮台，炮台不但攻击力高而且射程非常远，并且沿途除了有海量的杂兵干扰玩家，更是有三架BOSS机体等着我们，因此一定不要急着冲过去摧毁炮台，将敌人一批批地引诱到初始位置的宽阔地带解决得差不多了之后再前进会安全很多。

MISSION 33 最终战争

任务开启条件：完成MISSION 32
成功条件：完成所有任务目标
失败条件：我方机体全灭

由于是夜间作战，视野会受到很大程度的影响，这一关首先要做的就是迅速解决掉高处的炮台，否则会死得很难看。本关的炮台耐久度较高，如果使用导弹类武器攻击的话建议锁定攻击3次左右会比较保险。全灭敌人后进行BOSS战，不过这个飞行机BOSS不怎么耐打，和僚机一起强攻即可。

MISSION 34 ジレンマ

任务开启条件：完成MISSION 33
成功条件：完成所有任务目标
失败条件：我方机体全灭、时间结束

本关玩家在一个环形的平台作战，一开始依旧是优先解决掉烦人的炮台，全灭敌人后会出现几波增援，之后任务变为在120秒内解除炸弹，此时敌人大量增援会从外侧出现，建议给僚机装上加农炮，这是清理成堆敌人的利器。解除所有炸弹后BOSS登场，虽然弹幕很犀利，不过由于体型比较庞大，配合僚机一起强攻很快就能干掉它。

MISSION 35 最后の战い

任务开启条件：完成MISSION 34
成功条件：完成所有任务目标
失败条件：我方机体全灭、所有发射器被破坏

一开始我方机体和僚机被分散在地图四周，选择防御阵型指令，让僚机与自己第一时间合流。解决掉首批敌人后，高性能BOSS机体出现，这个家伙虽然体型较大，不过行动非常迅速，武器种类丰富，攻击力也非常高，僚机在它面前基本就是活靶子，因此这里是不能靠僚机了，选择全机攻击，能打BOSS多少血算多少，剩下的就要靠自己了。场上的杂兵会不停刷新，我们可以选择使用激光类穿透性武器，在攻击BOSS的同时顺便消灭杂兵，装上回复道具掉落率提升的强化部件，祈祷能多掉点回复道具。随时保证自己面朝BOSS，近身格斗一定要闪开，血降到一半以下就及时进行回复，这是一场耐力和运气的战斗。

DLC关卡攻略

官方在7月26日发布了更新补丁，游戏更新到1.01版本，并追加了新战役的相关DLC。其中包括DLC关卡、DLC武装部件以及DLC语音三类，每一类售价均为150日元，另外还有一个包含了全部DLC内容的整合包，售价为300日元。除此之外，此次更新还追加了DLC战役的相关奖杯，目前已经公布了前两个战役的DLC内容，如果想体验新内容以及获得奖杯的话，建议购买该DLC的整合包。

DLC1-1 非·武装都市

成功条件：完成所有任务目标
失败条件：我方机体全灭、下载资料被全部破坏

这一关除了要面对大量杂兵，还要警惕夹杂在杂兵中的四个BOSS级机体。每摧毁一个大型机就会出现两个资料下载点，只要完成5次下载就能完成任务，不过前提得保证没有BOSS机的骚扰，否则以BOSS机的攻击力，3秒足以送玩家上西天了。在对付BOSS机的时候可以利用建筑物来避开导弹和普通武器的攻击，不过看到BOSS机转圈的时候就要注意利用冲刺躲避穿透性激光的攻击了，被命中可是很伤的。完成下载任务后，敌人出现增援部队，任务目标变为全灭敌人，建议解决掉全部的BOSS机后再完成下载任务，否则增援的敌人配合BOSS机会对我方造成不小的威胁。

DLC1-2 巨人の谷

任务开启条件：完成DLC1–1
成功条件：完成所有任务目标
失败条件：我方机体全灭

这关依旧要面对四个BOSS级机体，不过真正有难度的是第一架，不但一开始就能对我方发动攻击，并且周围还有许多杂兵干扰，此时建议让僚机全机攻击，以最快速度解决掉第一架BOSS机。接下来就比较简单了，引诱远处的三架BOSS机冲过来，不过它们会被狭窄的山谷挡住，然后我们就可以穿透性的激光武器慢慢虐杀它们了。需要注意的是BOSS机也会使用激光武器，在攻击时记得随时保持冲刺状态左右移动来进行躲避。

DLC1-3 爆弹解除

任务开启条件：完成DLC1–2
成功条件：完成所有任务目标
失败条件：我方机体全灭、时间结束

相对简单的任务，一开始需要在120秒内解除桥下的炸弹，不过我方一开始处于高处，可以利用地形优势先用导弹类武器将下方靠近桥的杂兵先清理干净再说，剩下60秒再去解除炸弹都来得及。炸弹全解除后，目标变更为200秒内全灭敌人，虽然需要对付一架BOSS机，不过杂兵的数量不算多，时间完全够用。

DLC1-4 オリンポスの隧道

任务开启条件：完成DLC1–3
成功条件：完成所有任务目标
失败条件：我方机体全灭、时间结束、末端被破坏

比较有难度的一关，不但要求200秒内完成7个地点的下载任务，并且不能有任何一个未下载过的末端被破坏，因此容易引起误伤的武器在这一关就不要用了。为了保证自身安全，可以让僚机摆出防御阵型，消灭杂兵的同时还可以替自己挡点子弹。完成全部下载后，敌方增援部队以及两架BOSS级机体出现，目标则变为摧毁这两架BOSS机。这两个家伙的火力很猛，导弹可以通过建筑物来抵挡，不过穿透性激光就只有靠自己左右冲刺来躲避了，远离BOSS，用导弹或激光狂轰比较有效。

DLC1-5 死斗、再び

任务开启条件：完成DLC1–4
成功条件：完成所有任务目标
失败条件：我方机体全灭、所有发射器被破坏

和流程最后一关差不多，玩家要面对的依旧是实力强劲的高性能BOSS机体，不过这次没有了全灭杂兵的缓冲时间，任务一开始马上就要投入到激烈的战斗中，除了要顺便消灭周遭的杂兵打出各种道具外，四周的物资箱也可以利用起来。要点依旧是要尽量面对BOSS，保证不被其近身格斗给打中，走位的时候可以利用一下小地图，尽量不要被杂兵给挡住了去路。

DLC2-1 钢铁の十字路

成功条件：完成所有任务目标
失败条件：我方机体全灭

本关地图较小，并且一开始我方就被敌人完全包围，建议优先选择其中一个方向突围。高处的炮台威胁较大，在移动时顺便用激光或导弹类武器优先解决掉。解决掉初期所有敌人后还会出现一批增援，依旧是呈包围网出现，这批敌人中坦克较多且成堆出现，如果使用加农炮这类一打一大片的武器会有很好的效果。

DLC2-2 罠へと续く道

任务开启条件：完成DLC2-1

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭

比较简单的任务，只要不断解除沿途的炸弹即可，房间中出现的敌人数量都不算多，并且还能利用穿透类激光武器可以穿墙的原理，我们可以在墙后面无伤消灭掉大部分敌人。

DLC2-3 九つの扉

任务开启条件：完成DLC2-2

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、友方残骸资料被破坏

本关是由数个小房间构成的串字型地图。第一个房间里的炮台有着射程远、威力大的武器，需要第一时间冲过去将其强行拆掉，之后就是到各个房间去收集残骸的资料了。四周的房间刚开始只有高处的炮台，不过一旦我方进入房间就会立即出现增援，并且敌人的增援是不会停的，不要恋战，完成资料的收集后立即离开前往下一个资料收集点。僚机选择防御阵型，不但可以保护自己，也可以保护资料不被敌人破坏。完成收集任务后，最后还需要回到初始位置才能过关。

DLC2-4 逃避行

任务开启条件：完成DLC2-3

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、时间结束

这一关需要在300秒内完成脱离任务。途中会出现敌人阻挠，为了保证时间够用，途中不要太恋战，大房间里的敌人站位比较分散，只要保持全程冲刺，基本可以全部避过，我们只需要对付走廊这种狭窄地点出现的敌人即可，当然如果实力足够还是可以多消灭点敌人赚取机体部件以及强化部件。

DLC2-5 冻りついた山

任务开启条件：完成DLC2-4

成功条件：完成所有任务目标

失败条件：我方机体全灭、时间结束

比较不够看的最后一关，首先需要在200秒内解决掉两只蜘蛛型BOSS机，由于敌我双方距离较近，因此一开始就必须火力全开，两侧的墙壁可以防止除激光外的大部分攻击，我们要做的就是不断左右冲刺，然后用激光以最快速度干掉BOSS，不过僚机基本是保不住了。然后变换地图进行第二场BOSS战，不过这场战斗的难度非常小，先将后方的炮台清理干净，然后在远处攻击，将BOSS机体吸引到没有敌兵的空地来慢慢解决即可。

奖杯攻略

白金综述

白金难度	1/10
白金所需时间	8小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作就游戏素质来说可能只能算个二线，不过却是一款名副其实的白金神作。游戏中的奖杯获得条件可以说非常轻松，流程通关就能获得其中的大部分奖杯，即便是“ブラザ－”这个奖杯也仅仅是需要花点时间，毫无难度可言，即便是不擅长动作游戏的玩家也能在10小时内拿到白金奖杯，喜欢收集奖杯的玩家还在等什么呢?

奖杯总数	69	铜杯	50	银杯	16	金杯	2	白金	1

MISSION TO MARS 白金
取得条件：获得其他所有奖杯

宇宙骑兵 铜杯
取得条件：游戏开始

WELCOME TO THE MARS 铜杯
取得条件：完成任务1

一个小队 铜杯
取得条件：完成任务2

赤い大地 铜杯
取得条件：完成任务3

火星のグランドキャニオン 铜杯
取得条件：完成任务4

无人都市 铜杯
取得条件：完成任务5

火星の亡灵 铜杯
取得条件：完成任务6

地下道 铜杯
取得条件：完成任务7

300秒 铜杯
取得条件：完成任务8

零下の攻防战 铜杯
取得条件：完成任务9

杀戮の地 铜杯
取得条件：完成任务10

热气 铜杯
取得条件：完成任务11

亡灵 铜杯
取得条件：完成任务12

关门 铜杯
取得条件：完成任务13

异质 铜杯
取得条件：完成任务14

脱出 铜杯
取得条件：完成任务15

热砂の海 铜杯
取得条件：完成任务16

确率1% 铜杯
取得条件：完成任务17

壁 铜杯
取得条件：完成任务18

カウントダウン 铜杯
取得条件：完成任务19

ゴーストシップ 铜杯
取得条件：完成任务20

希少金属の箱 铜杯
取得条件：完成任务21

地下へ 铜杯
取得条件：完成任务22

ソースコード 铜杯
取得条件：完成任务23

永久に 银杯
取得条件：完成任务24

计画 铜杯
取得条件：完成任务25

第6局面 铜杯
取得条件：完成任务26

记忆 铜杯
取得条件：完成任务27

无属性 铜杯

取得条件：完成任务28

选择 铜杯

取得条件：完成任务29

怒涛の海 银杯

取得条件：完成任务30

防卫线 铜杯

取得条件：完成任务31

默示录 银杯

取得条件：完成任务32

最终战争 银杯

取得条件：完成任务33

ジレンマ 银杯

取得条件：完成任务34

最后の战い 银杯

取得条件：完成任务35
奖杯说明：以上全部为流程奖杯，通过相应关卡即可拿到，难度不限。

初めてのアセンブル 铜杯

取得条件：首次更换部件

パーツコレクター 银杯

取得条件：取得50种部件
奖杯说明：单看取得条件可能会觉得50种部件的数量较多，其实本作获得部件的效率非常高，即便全程普通难度，每一关拿3、4个部件轻而易举，流程过半时差不多就能自动获得这个奖杯了。

ルーキー 铜杯

取得条件：升为Lv2

战场の狼 银杯

取得条件：单机出击完成故事模式里的任务
奖杯说明：选择简单难度的第一关，即便在初期我方机体很弱的情况下也可以轻松过关，一开始就可以拿到的奖杯。选择“**ハンガ-**”、“部队编成”，然后将僚机一栏全部改为“出击**しない**”便可阻止僚机出击了。

标本家 金杯

取得条件：1发激光击坠10架敌机
奖杯说明：在后期获得强力的“**レ-ザ-ライフル**系”或“**プラズマライフル**系”武器后再去挑战前期关卡的简单模式，找一关敌人多的关卡，转上几圈将敌人集中起来，然后一炮轰过去，可轻轻松松击坠10架以上的敌机。需要注意的是，这个奖杯需要在任务结束之后才会弹出来。

研究助手 铜杯

取得条件：首次升级部件

伟大なる研究者 银杯

取得条件：一个部件升到最高级

僚机マニア 铜杯

取得条件：完成任务后3架僚机全部生还

ぼくのひみつきち 银杯

取得条件：进入任务4的隐藏房间

トリプルキル! 铜杯

取得条件：用加农炮或榴弹炮攻击时产生的爆炸击坠3架以上敌机

战友 银杯

取得条件：多人游戏模式下完成10个任务

ブラザ- 金杯

取得条件：在多人游戏模式的无限任务模式里撑过50波敌人
奖杯说明：其实此奖杯难度并不高，只是需要花较多的时间。挑战这个奖杯建议等到流程通关后，此时我们手上的各种部件基本属于最高级别的了，装上这些高级部件后去挑战多人游戏下的无限任务模式第一关，难度选择为简单，之后你就会发现虽然是单人挑战多人游戏的无限任务模式，但敌人的攻击欲望和攻击力都非常低，只要不是站在一个点不动，基本就不会被打倒。接下来要做的就是撑过第50波敌人，一般来说50分钟左右就可以完成任务。需要注意的是，在进行任务途中不要按PS键以及待机，这样做系统会强行退出多人模式导致无法获得奖杯。另外，该奖杯也是需要任务结束后才会弹出，在第51波的时候自杀，强行结束任务即可。

一机当千 铜杯

取得条件：所有种类的武器击破敌机数达到100以上

第1弹DLC奖杯

非·武装都市 铜杯

取得条件：完成DLC1-1

巨人の谷 铜杯

取得条件：完成DLC1-2

爆弹解除 铜杯

取得条件：完成DLC1-3

オリンポスの隧道 铜杯

取得条件：完成DLC1-4

死斗、再び 铜杯

取得条件：完成DLC1-4、5

战场の英雄 银杯

取得条件：以HARD难度完成第1弹的所有DLC关卡
奖杯说明：可以说是目前所有奖杯中难度最高的。获得最高级的部件是首要工作，然后就是熟悉关卡的配置以及提升自己的操作能力了，是个需要靠提升自己的技术来获得的奖杯，没有捷径可走。

ロシアンルーレット 铜杯

取得条件：使用“**ハンタ-**中佐”的系统语音进行任务

ANYTIME ANYWHERE 铜杯

取得条件：使用“**バスケス**少佐”的系统语音进行任务

最强のCQC 银杯

取得条件：只装备“GR-NKL M3”配件完成任务
奖杯说明：这个奖杯没有难度要求，只需要装上指定装备去完成流程第一关的简单难度即可。不过需要注意的是，这个任务只能装备“GR-NKL M3”这一个部件，包括身体、脚部、其他武器以及所有部件都必须是无装备状态。

新しいもの好き 铜杯

取得条件：装备4种追加的武装进行任务

第2弹DLC奖杯

钢铁の十字路 铜杯

取得条件：完成DLC2-1

罠へと续く道 铜杯

取得条件：完成DLC2-2

九つの扉 铜杯

取得条件：完成DLC2-3

逃避行 铜杯

取得条件：完成DLC2-4

冻りついた山 铜杯

取得条件：完成DLC2-5

强化の鬼 铜杯

取得条件：装备追加的强化部件完成任务

研究マニア 银杯

取得条件：获得追加的全部身体和脚部部件（需进行开发）

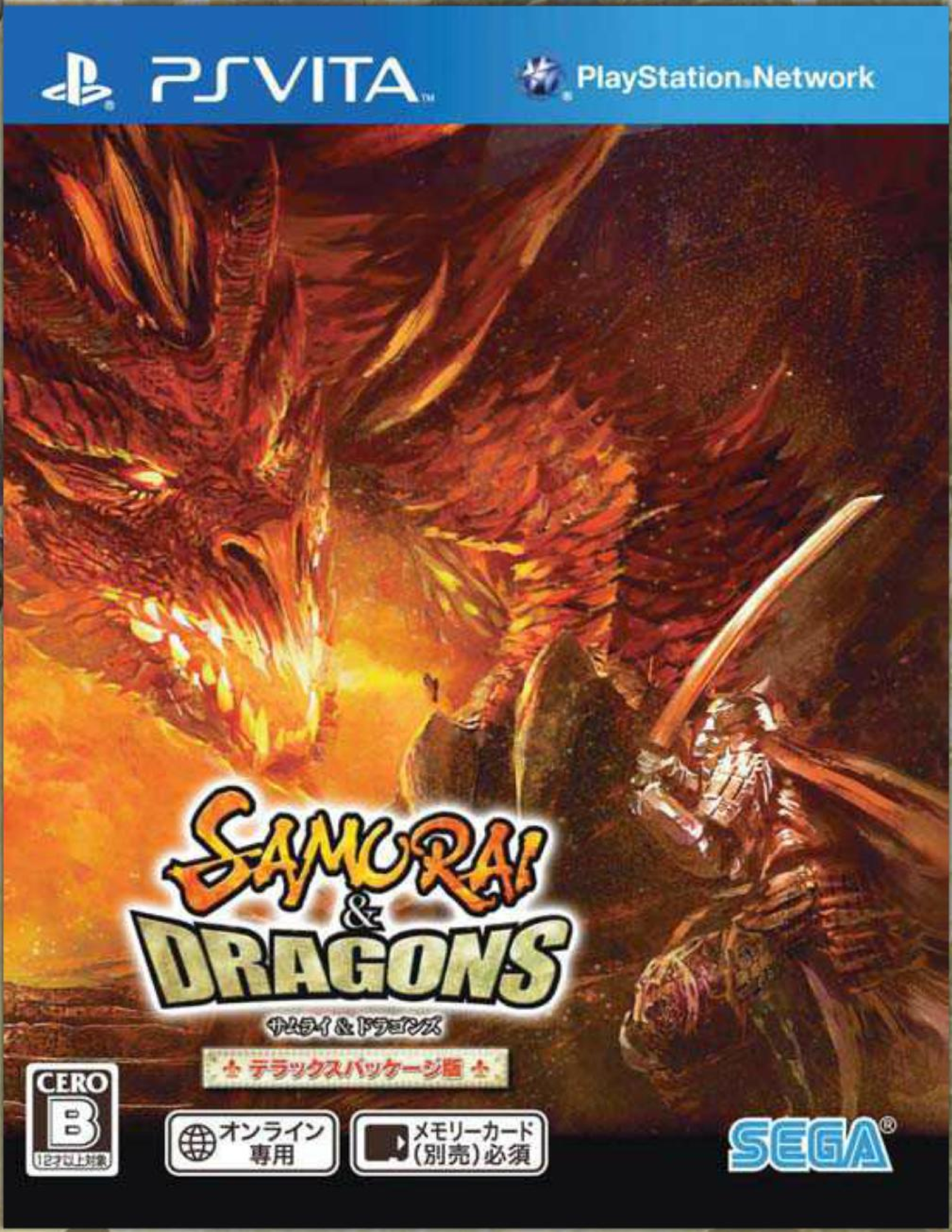
マスタ-エンジニア 银杯

取得条件：所有的身体和脚部部件达到10级
奖杯说明：就目前来讲最花时间的一个奖杯。算上DLC2中追加的身体和腿部部件，总数量在20以上，算上开发部件以及升到满级，每个部件需要花费5~8万的开发点数，因此想要将全部件升到10级需要花很多时间来刷开发点数。比较有效率的刷点关卡是任务22，完成前期设置雷达的任务后，有200秒的时间来对付无限刷新的敌人，装上部件掉落率上升的强化部件，然后在高难度下进行游戏的话，基本每次可以获得2万以上的开发点数。

す-ぱ-ふわふわたいむ 银杯

取得条件：4架机体脚部部件都使用“**ホバ-型**”出击

文 酷洛洛 美编 咕噜



ACT+SLG	武士与龙			必须记忆卡
	SAMURAI & DRAGONS			226MB
	SEGA	2012年4月17日	日版	多人
免费（道具收费）		无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

《武士与龙》是SEGA在PSV上运营的一款多人网游，游戏结合SLG和ACT两大模式，并加入卡片游戏要素，使得游戏的玩法非常丰富。而游戏另一个卖点就是完全免费，只有部分增值道具需要收费购买，也就是说，玩家只要入手PSV，并建立日服的PSN账号，就可以直接下载本作，享受其带来的乐趣了。本篇攻略以系统介绍和迷宫攻略两部分为主，意在抛砖引玉，希望各位看完本篇攻略之后，在《武士与龙》的幻想世界可以玩的更轻松。

玩法介绍

游戏目的与流程

《武士与龙》存在游戏周期，周期为三个月，在这三个月间。玩家要不断扩张领土，进而占领散落在大陆中最高级的迷宫塔“**デブリズタワ－**”。在游戏周期结束时，占领“**デブリズタワ－**”最多的玩家同盟将会成为这个周期游戏的胜利者。另外当占领所有“**デブリズタワ－**”并且能够维持到最后的同盟，该同盟盟主将成为本次周期的霸者，并获得霸者专有的报酬。周期结束时能获得报酬的玩家条件如下，这些玩家在当前游戏周期结束后可以获得特别报酬，而报酬将会继承到下一个周期，让这些玩家在新的周期时处于有利的状态：

周期结束时获得报酬玩家

1.占领**デブリズタワ－**的同盟盟主以及上位同盟成员。

2.除第1个条件外，其余在个人排行获得优秀成绩的玩家。

3.完成一定数目任务的玩家。

当游戏周期结束的一个月前，系统会发送邮件通知各位周期即将结束，而周期结束并完成结算后，游戏世界将准备复位，复位期间玩家只能够浏览自己的个人资料，当复位结束后，将会开始新的游戏。

开始新游戏时，除之前提及的奖励玩家报酬外，玩家所持有的卡片、卡片的技能等级、装备物品、CP将会正常继承到新一轮周期游戏中，但除此之外，其余如建筑、士兵数等等将会全部归零。

开始步骤

刚开始时需要玩家需要从5个服务器（WORLD）中选择其一进行游戏，注意不同的服务器之间数据不互通。选择好服务器之后，就要选择玩家的主据点位置，可以在东南西北西个大区。之后玩家就要开始选择初始职业，初始职业包括剑士、侍、魔法使、僧侣以及忍者五种，玩家不必在这里烦恼选择何种职业，因为游戏正式开始之后可以随意更换职业。选择好之后就会进入入门战斗，战斗基本没什么难度，消灭所有怪物之后就会进入主据点的界面。

游戏的三大部分与关系

《武士与龙》是一款结合ACT、SLG以及卡牌元素的网络游戏。包括支持最大4人进入迷宫挑战的“ACT模式”；通过建筑城镇，征兵买马来扩张领土的“SLG模式”以及混入在SLG模式中、以怪物卡牌作为战斗主题的“对战部分”。

日常玩家除了发展城市外，可以进入每天限定次数的迷宫进行挑战，通过战胜迷宫，玩家可以随机获得怪物卡片，而这些怪物卡片将作为策略部分扩展领土的士兵来使用，扩张领土后玩家就可以获得更丰富的资源来进一步发展城镇，而日常挑战迷宫期间角色的等级会得到提升，能力增强之后可以挑战难度更高的迷宫，从而获得更强力的卡片来增强策略部分的战斗力，因此这三部分是相辅相成的。

挑战迷宫　建设据点　发展兵力

SLG模式详解

街道建设的基础知识

生产系设施

施设名	最大等级	效果	建设条件
畑	15	增加“粮食”的生产量，在谷物地带附近建设可以提高产量	无
采石场	15	增加“石”的生产量	需要在岩山的临接区域才能建设
伐采所	15	增加“木”的生产量	需要在森林的临接区域才能建设
制铁所	15	增加“铁”的生产量	需要在铁矿山的临接区域才能建设
贮藏库	20	增加储存资源的上限	无
パブ	15	提高据点内所有设施的资源生产量	5张パブ设计图
交易所	10	可以对资源进行折后交换的场所，随等级提升交换的比率更高，只能在总据点建设	5张交易所设计图

军事系设施			
施设名	最大等级	效果	建设条件
城	20	本据点的标志建筑，随等级提升，本据地耐久度最大值、士兵数上限增加	初期存在
砦	15	作用等同于城，随等级提升，该据点的耐久度最大值、士兵数上限增加	无
发令塔	5	使据点可以设置魔兽队伍，随等级上升队伍数量增加	无
兵舍	15	据点内队伍士兵总数上限增加，1个据点可重复建设	无
行军训练所	5	让1个队伍可以放置3张魔兽卡，随等级上升增加设置3张魔兽卡的队伍	5张行军训练所设计图
士官アカデミ–	5	据点内队伍卡片的COST合计值上限增加	5张士官アカデミ–设计图
剑の祭坛	10	据点内的魔兽攻击力增加	5张剑の祭坛设计图
盾の祭坛	10	据点内的魔兽防御力增加	5张盾の祭坛设计图
教会	10	缩短统治力的增加时间	5张教会设计图
下位ラボ	10	可以对兽族、亚人族、不死族、精灵族、佣兵进行研究，研究后才可以使用对应种族的魔兽卡作加入队伍，随等级提升提高研究等级上限	无
上位ラボ	10	可以对巨人族、魔族、武将族、骑士族进行研究，研究后才可以使用对应种族的魔兽卡作加入队伍，随等级提升提高研究等级上限	5张上位ラボ设计图
城门	–	可以设定“龙城模式（龙城モ–ド）”	初期存在
武具工房	20	提高ACT部分使用的武器的改造等级上限	只能在本据点建筑
英雄の馆	–	根据ACT部分玩家选择的职业，给予各种增益效果	无

龙城模式龙城模式

在本据点中，玩家可以通过城门设定龙城模式，龙城模式一天24小时中的连续有效时间为5小时，有效期间即使本据点遭到攻击，也不会损失耐久值，可以避免深夜的时候一些玩家的偷袭，但相对地，龙城模式生效期间，玩家不能出兵。

英雄の馆的对应职业效果	
职业	奖励内容
剑士	本据点内魔兽的防御力上升
ソ–ドマスタ–	所有魔兽的经验值上升
シ–ルドマスタ–	所有魔兽的防御力上升
魔法使い	本据点内魔兽的知力上升
ファイアマスタ–	所有魔兽的知力上升
フロストマスタ–	所有魔兽的经验值上升
僧吕	本据点内魔兽的征兵速度上升
パラディン	所有魔兽的经验值上升
ハイプリ–スト	所有魔兽的征兵速度上升
侍	本据点内魔兽的攻击力上升
用心棒	所有魔兽的经验值上升
将军	所有魔兽的攻击力上升
忍者	本据点内魔兽的移动速度上升
剑豪	所有魔兽的经验值上升
忍者マスタ–	所有魔兽的移动速度上升

地图界面

1.功能按钮说明（从上至下）

地图：进入地图界面。

街：选择玩家所拥有的据点进入。

ユニット：魔兽部队的编成界面，可以将手上获得的魔兽卡组成部队，确认魔兽卡数据状态、征兵、合成等操作。

マ–ケット：游戏中的商店功能。其中的“**カ–ドパック**”为利用玩家在ACT模式中完成迷宫所获得的奖励购入相应迷宫的卡包。“**オ–クション**”为进入魔兽卡的交易所。“CPショップ”为利用CP购买收费道具。“**コンテンツキ–**”为通过输入码获得特别卡片。

同盟：进入同盟界面。

情报：查看各种情报，包括帮助（**ヘルプ**）、排行榜（**ランキング**）、玩家资料（**プロフィ–ル**）、邮件（**メ–ル**）等。其中邮件是玩家查看较为频密的功能。

ダンジョン：进入ACT模式。

2.下方信息栏各项说明（从左至右）

信号强度：表示玩家身处地的Wi–Fi/3G信号强弱，如果较低的话自然就比较卡了。

CP：通过充值所得的金币，完成游戏个别任务或特定活动也可以获得少量CP。CP可以购买各种收费道具，例如复活药、增加当天挑战迷宫的次数，注意CP的存在使用时间限制，获得CP的90天后不使用就会自动消失。

GP：游戏中的一般货币，玩家可以通过丢弃手上获得的魔兽卡片，或者前往魔兽交易所售卖卡片赚取GP，对于玩家来说，GP基本上就是用来到交易所买卡片的，其他地方基本用不上。

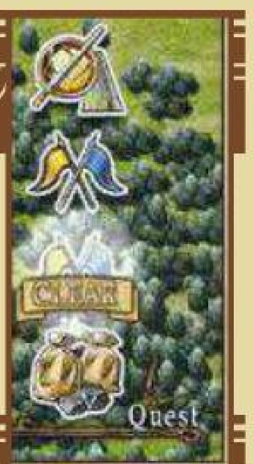
水晶：水晶可以通过ACT模式成功挑战迷宫，或在挑战迷宫打开宝箱来获得，利用水晶我们可以进入“**カ–ドパック**”抽取相应迷宫的卡片或装备。

领地/领地：限随着玩家统治力的上升，玩家可以占领的领地数量会逐渐增多，左边数字为玩家当前占领的领地。右边为玩家当前可占领的最多领地数量。

据点数/统治力：玩家可以在占领的领地上建立据点，从而建设各种建筑，据点数量受统治力限制，最大数不能大于统治力。统治力会随时间增加，玩家可以建设教堂来加快统治力的上升速度。

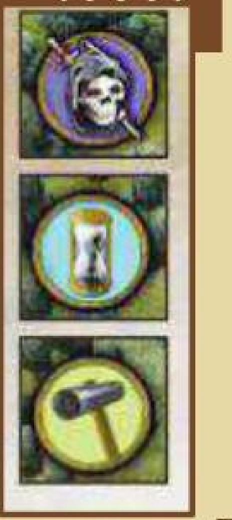
时间：注意游戏采用的是日本时间，并且与现实同步，该时间相比中国时间要快一小时。

3.任务



在游戏过程中，SLG界面的左边会出现一系列的小图标，他们代表游戏中各任务。通过任务玩家可以了解游戏的基本玩法，完成任务还可以获得相应的奖励。

4.出兵·征兵·建设情报



在《武士与龙》中，出兵、征兵、建设都需要一定时间才能够完成的。出兵的时间会随着玩家出兵的据点与进攻地的距离长度而增加；征兵时间则随玩家的征兵数量而增加；建设时间则随建筑等级上升而增加。SLG界面的右下方会显示玩家进行各行动所需要的完成时间，玩家也可以通过消耗CP来让这些行动立即完成。

队伍编成

魔兽详细画面

1.详细状态

・种族：魔兽卡所属于的种族，相同的种族卡片编成同一队可以获得一定的能力加成。

・**コスト**（COST）：每个小队都存在一定的COST最大限制，

该数值代表放置队伍时所占据的COST，队伍总成员不能大于3、且总COST值不能超出原来队伍的COST最大值。

・Lv：魔兽卡的当前等级，可以通过演习、进攻等方式来提高等级。

・攻击力：攻击力越高给予对方的伤害也越高。

・防御力：防御力越高受到对方的伤害越少。

・知力：知力越高特定技能的效果越强。

・素早さ（速度）：速度越快，越容易优先发起攻击，同时前往进攻目的地的时间也会缩短。

・占据力：占据力越高，对目的据点造成的耐久值伤害越大。

・射击距离：射程越高时攻击范围越大。

・**スタミナ**（体力）：魔兽卡体力初期值为500，每次进攻都会消耗200体力，当体力低于199时，所得经验值会降低；当低于99时，全能力都会下降。体力会随时间恢复，把魔兽卡撤出队伍、再次归队时体力也会恢复为500。

2.技能：魔兽卡片的固有特殊效果，部分技能会受到知力影响其效果甚至发动几率。

3.士兵数与征兵按钮：魔兽卡麾下的士兵数，士兵数越多魔兽卡的能力也会随之增强，魔兽卡的默认士兵数为100，若魔兽卡当前士兵数在100以上，撤出队伍时魔兽卡的士兵数会强制回到100；若100以下士兵数则不会变动。

4.提升数值/复位：魔兽卡每升一级，玩家就可以分配5点到魔兽的攻击力、防御力、知力、素早さ四个数值当中。玩家也可以通过复位将他们的数值重新分配，但需要消耗CP。

5.魔兽名：魔兽的名称，注意同名魔兽卡也存在不同的稀有度。

6.配属地点：当前魔兽被分配的据点位置，若没有则留空。

7.珍稀度：按照珍贵度的从低至高，可以分为C→UC→R→SR四个等级，基本上珍稀度越高，卡片的能力就越强。

队伍编成的方法

其实只需要把魔兽卡片拖曳到下方的卡片位即可，但其中要注意的地方十分多。首先必须在“上/下位**ラボ**”中研究相应的种族，才能够在部队编成中使用。其次每一个部队均有Leader（大将）、Center（中坚）和Front（前锋）组成，每个部队至少要存在大将。每一个部分都存在Cost值的上限，玩家摆放的卡片Cost值不能超出其上限，要提高部队最大上限，可以在相应的据点中建设“士官**アカデミ**–”。另外有一点注意的就是魔兽卡的射程。例如若部队只有一名Leader，那么其射程无论是1还是3都没有问题，但若部队中存在Leader和Front，那么Leader的射程必须为2以上（因为与Leader距离为1的是Front），若部队中三个成员均存在，那么Leader的攻击距离必须在3以上，Center必须在2以上。如果射程不足，放入的卡片会出现“射程不足”的提示，出兵的时候该位置的魔兽部队就无法正常进行攻击了，这点玩家一定要留意。

合成功能

技能强化（**スキル**强化）：玩家将相同的魔兽卡片（需稀有度相同）进行叠加强化来提升魔兽卡的技能等级，首先将需要强化的魔兽卡放入强化的BASE栏中，然后将作为叠加消耗品的魔兽卡放入ADD栏，这里也可以放入相应种族的魔兽**の**魂，魔兽**の**魂通过丢弃相应种族的魔兽卡来获得。注意强化存在成功率。

技能合成（**スキル**合成）：玩家可以将其他魔兽卡上所拥有的技能，添加到需要的魔兽卡身上，技能合成的卡片放置方式与技能强化相同。注意技能合成同样存在几率，且根据几率可能会合成出其余的技能，可能合成的技能以及几率会出现在合成预览中。

技能删除（**スキル**削除）：玩家可以将魔兽卡上不需要的技能删除，但这里只能删除通过技能合成所学习的额外技能，魔兽卡上原来固有的技能是无法删除的。

如何出兵

要向一个空地或玩家领土出兵进攻，其实只需在地图界面中点击需要进攻的地图格子，然后选择“攻击”，之后就可以选择之前编成好的魔兽队伍出兵了，出兵根据与目的地的距离，会存在一定的移动时间，到达后就会自行进行战斗，战斗结束后画面左下方会有报告书查看战斗结果以及战斗过程记录。若空地进攻成功，玩家就会占领该空地，若进攻玩家据点或地图上的高塔成功，该地的耐久值就会下降，下降至0的占领对方领地。另外玩家也可以点击自己已经占领的领土选择“演习”，可以在同一个领土连续出兵以训练魔兽卡片的等级。另外如果有玩家向自己的领土出兵，而该领土上并不存在玩家的部队，可以点击该目标领土，然后选择“援护”进行领土防卫。

培育部队的注意事项

1.前期的部队对稀有度并无要求，反而消耗资源越少越好。而后期需要培育强力的魔兽，尽可能以R甚至SR稀有度的魔兽卡片作为部队主力。

2.同一个部队尽可能使用相同种族的魔兽，可以让加成效果最大化。

3.Front位置的魔兽因为攻击距离问题，往往最容易受到攻击，该位置的魔兽卡应尽量选择防御性的魔兽，充当部队的“坦克”，可以增强部队的生存能力以及持续作战能力。

4.魔兽的攻击顺序取决于素早**さ**，因此攻击型魔兽除了要强化攻击力外，素早**さ**也是必不可少的地方，攻击力足够的情况下，优先攻击的一方可能一击即可全灭敌方部队，达到无伤完胜。

5.剑**の**祭坛和盾**の**祭坛对魔兽的攻防强化有着不错的加成，开始培育部队时不妨重点升级建设。

SLG模式发展心得

1.不要错过每天的登录奖励

虽然游戏中的每天登录奖励一般都是些小东西，但重要的是当盖满一页的每天奖励后，玩家可以获得15张黄金券，由于每二十张黄金券玩家就可以开启黄金箱，而黄金箱都是一些强力的高等级卡片，因此对玩家在培育魔兽卡片方面有很大的帮助，所以即使不每天挑战迷宫，也需要至少登录一次以获得累积每天登录奖励。

2.寻找一个大同盟

一开始玩家在扩展前需要做的，是加入一个规模较大的同盟，单凭一人和所有玩家争夺占领Lv1～Lv8的高塔是不现实的事情，和同盟成员一起扩展才是正道，这样也能帮助玩家最快占领高塔，以开启更高级的迷宫，从而获得更好的魔兽卡片和物品，否则一个游戏周期下来玩家都可能进不了笔者后面攻略的高塔迷宫。

> **加入同盟基本操作**
> 进入地图界面→点击需要加入同盟的所属领土→点击“同盟”→点击“加入申请”。

3.任务提供的资源对前期很重要

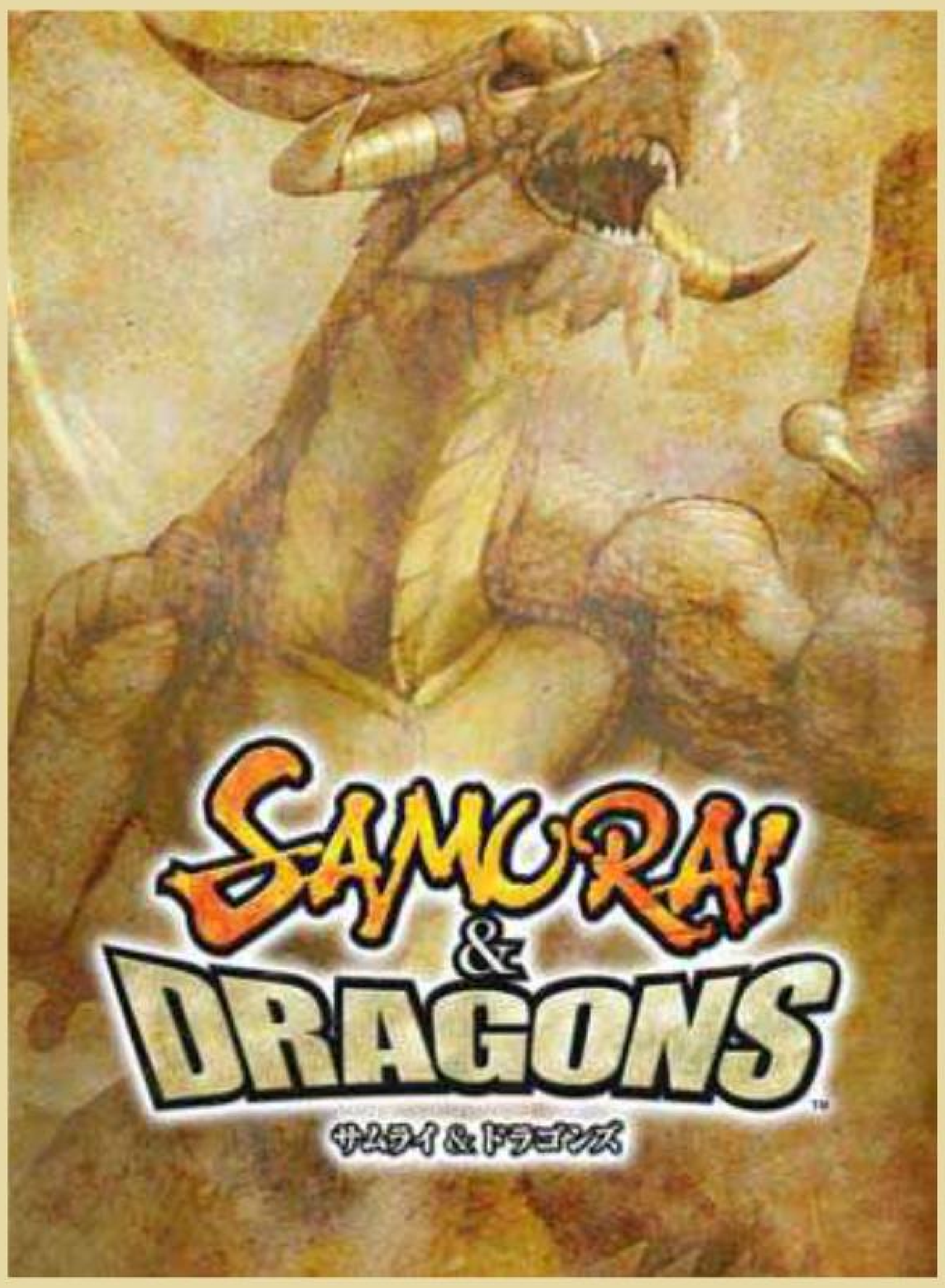
玩家若觉得前期发展慢，资源补充速度不快，很多时候是因为忽略了SLG界面左边的一系列任务。玩家按照这些任务的要求去完成，可以获得各种各样的奖励，而前期更多的是木材、石头等建筑资源，可以很大程度地帮助玩家的前期发展。

4.前期木材的重要性

在SLG模式的初期，完善各建筑是每一个寻求发展的玩家必须做的事情。由于游戏中大部分建筑都以木材作为主要消耗资源，玩家在前期需要有重点的优先提高伐采所的等级，为其余的建筑做资源准备。

5.粮食中后期重要性

在游戏中后期，玩家的魔兽部队有一定兵力的时候，会发现一旦征兵到达一定数目后，粮食就会出现不足，这是因为玩家前期“畑”的建设数目或等级不足所致，在游戏中后期，玩家就要有意增强畑的建设，不妨多占领以畑为主的空地作为据点，一般2～3个为好，这些据点主要用于建设畑，可以为玩家征兵提供充足的粮草。



6.等级4以上的土地是资源据点的开发重地

玩家如果多观察地图界面，会发现3级和4级的空地内的资源数是一个分水岭，玩家扩张时应有意多占领4级或以上的空地，然后在这些空地建立据点，再建设生产系建筑，可以为玩家的资源提供有力的援助。

7.占领高级塔时可在附近建立据点

由于一般玩家的总据点距离Lv8等高级塔有相当的距离，如果进攻部队从主据点出发，那么每一轮攻击都要花上很长的路程，倒不如一开始在其附近建立据点，然后在该处组建培育进攻的主力部队，这样当与同盟一起向高塔发起占领时，就可以大幅缩短进攻周期，以较快的速度减少高塔的耐久值了。

8.部队数不宜太多

日服的玩家普遍比较友好，除非在一些争抢激烈的地方建设据点，或者你主动去攻击别人，否则一般不会有玩家攻击你的据点的。在部队方面，一般2～3个为好，而主力部队一般1～2个就足够，一旦需要进攻Lv8等高级塔时，在其附近组建主力部队，也不会对自己的资源造成太大负担。

ACT模式系统介绍

ACT模式基本流程

在SLG界面点击“**ダンジョン**”后，就会进入ACT模式的准备界面，玩家准备就绪后就可以出发，出发后玩家可以选择当前职业可以挑战的迷宫，当组成队伍（最大4人）后就可以进入迷宫战斗，迷宫以层为单位，消灭该层所有怪物后就可以进入下一层，每个迷宫的最后都为BOSS关，消灭BOSS之后就完成该迷宫的挑战。完成迷宫后系统会进行统计，包括计算获得的经验值、宝箱、水晶等，并赠送该迷宫2次的抽卡机会。

黄金券（ゴ-ルドチケット）

游戏中通过每日登录的最终奖励，或完成个别任务与迷宫可以获得黄金券，黄金券用于ACT部分，可以抽取特殊的黄金箱子（**ゴ–ルドパック**），以高概率抽取珍稀度较高的强力魔兽卡，这也是玩家获得稀有卡片得最简单途径。

ACT准备界面功能说明

1.玩家昵称、当前选择职业的等级和经验值。
2.当前职业的能力值。
3.装备栏，点击可以直接更换相应位置的装备。
4.技能选择（**スキル**选择）：可以选择当前职业各主按键相应使出的技能。
5.仓库整理：查看玩家在ACT模式中使用的物品道具和装备。
6.武器改造：对当前拥有的武器进行改造，根据改造方向的不同，会消耗相应颜色的宝石，游戏中的宝石包括黄、蓝、绿三种颜色，在挑战迷宫期间可以获得。武器的最大改造等级与总据点的建筑“武具工房”等级挂钩。
7.**ダンジョン**选择：出发进入迷宫选择界面。
8.剩余出击次数与复活药数量。

职业向导

在游戏开始，系统提供了5个基本职业供玩家选择，选择的职业可以在动作模式的准备界面中自由更换。当某一基础职业到达20级后，就能够选择其对应的两个高级职业，高级职业全部共10个，根据他们各自性能的不同，在迷宫队伍中担当着各自不同的位置。

剑士

有着较快的攻击速度，同时可以使用盾进行防御，加上挑衅技能可以吸引场景的怪物来攻击，因此是队伍的最前线职业，在初期职业中起到带领团队的作用。

转职

剑术大师（ソ-ドマスタ-）

在剑士基础上，强化攻击面的职业，攻击技能普遍范围较大，加上普通攻击连段次数多，对单也有着不俗的持续攻击力。另外由于和剑士一样能够持盾防御，生存能力相比其他的输出职业要更安全。由于剑士是的挑衅技能依然健在，因此平时也能担当吸引仇恨的工作，但由于攻击面特化的代价是防御性能下降，因此不要硬扛，多以游击战为主。

重盾大师（シ-ルドマスタ-）

剑士基础上防御强化的职业。其各技能具有挑空以及眩晕的效果，在团队能够起到很好的辅助作用。有着全职业中最强的防御力，即使越级挑战迷宫也不会存在被秒杀的危险，配合挑衅使用，是团队中的强力坦克。但缺点也十分明显，该职业可以是全部高级职业中输出最低的一个，如果没有队友帮忙，单打一个小兵都可能很吃力，在队伍中要多跟随法师、用心棒等一起行动。

魔法使

远距离输出的特化职业。攻击距离极远、威力高，多在后方展开输出，同时也可以对敌人使用减速魔法为队伍提供援助。可以使用瞬移作为回避手段，缺点自然是“脆皮”。

转职

火法师（ファイアマスタ-）

强化攻击面的法师职业，典型的远程输出手，各类火焰魔法范围大、威力高，有着十足的爆发力。由于部分魔法存在一定的攻击延迟，所以玩家使用火法师时要掌握预判攻击的时机。另外火法师虽然输出极高，但同样是最脆弱的职业，因此在队伍中要尽量远离怪物，并且多依赖其他队伍帮忙解围。

冰法师（フロストマスタ-）

冰法师虽然在攻击方面没有火法师暴力（其实也不差），但其冰属性魔法是游戏中最强力的控制技能，两种冰魔法无论在远距离单体还是近距离群体都能够起到很好的控制效果，配合近战职业一起行动，不但能够保持法师职业一贯的输出，把怪物冰冻后也可以让队友进攻时备感安心，由于游戏中各迷宫的难点不仅仅在BOSS身上，许多时候一些小失误都会导致玩家在杂兵层上就死亡，有了冰法师，可以说是安全的保证之一，因此相对于火法师，冰法师在团队中会更受欢迎。

忍者

善用连续攻击和回避行动展开游击战的职业，近战使用刀快速斩杀、远距离也能使用飞镖展开攻击，并且拥有识破陷阱等特殊技能。

转职

剑豪

在忍者基础上强化攻击面的职业，近远全能，在对单输出上非常强力。近距离攻击双刀攻击速度快，还可以使用霞払い进行压制，远距离、毒等地形又能使用苦无进行远距离攻击。双刃连斩是高爆发输出招式，但相对非常消耗SP，要谨慎使用。

忍者大师（忍者マスタ-）

对忍者各技巧性技能进行强化的职业，但其实整体输出并不低。对敌人多在其背后使用旋风连击+首狩り，这套输出无论是对杂兵还是BOSS都非常实用。特有的影缝い可以在远距离限制杂兵的行动，可以起到先制支援的效果。

僧侣

游戏中惟一的回复职业系，其技能可以回复玩家的HP，也可以消除各种不良状态，是队伍中重要的支援职业，虽然攻击力较低，但同时具有近距离和远距离攻击，即使输出也能够起到不错的辅助效果。

转职

圣骑士（パラディン）

在僧侣基础上强化近战攻击面的职业，除了能够使用僧侣的各种回复以及状态消除技能外，近战攻击也十分给力，但由于没有过硬的攻击技，回复效果也停留在僧侣的水平上，整体来说有点“高不成低不就”的感觉，即使后期迷宫有圣骑士，也依然需要祭司主力回复，队伍中属于输出+辅助的位置。

祭司（ハイプリ-スト）

相比初级的僧侣，祭司有着更强的回复系技能，不仅可以治疗队友身上的异常状态，可以一次回复队友大量的体力，另外祭司的远程攻击力也不算太差（至少比重盾大师好）。《武士与龙》后期迷宫的难度都普遍较高，搭配祭司几乎成为队伍的标配。使用祭司的玩家要注意，由于技能均消耗大量SP，因此武器要对SP上限进行强化。

侍

相对于剑士更重视攻击面的近战职业，使用的长刀有着较大的攻击范围，十分适合对付复数怪物，是队伍的主要近战输出战力。

转职

用心棒

无论对群还是对单都是极其出色的近战职业。普通攻击以横扫为主，配合太刀的长度可以攻击近距离大部分的敌人，虽然攻击速度不快，但由于攻击期间不容易硬直，因此不会担心进攻遭到中断。另外用心棒的攻击技能都十分优秀，炼狱斩适合前方对群爆发或对单使用，虽然有冷却时间，但消耗SP不多，对BOSS时可以使用普通攻击+炼狱斩来形成输出循环（非连段），旋风连斩适合对群解围，并且可以随时接入普通攻击，是队伍输出职业的不二之选。

将军

在侍基础上对支援进行强化的职业，将军在队伍中相当全能，既有侍一向的攻击力，还可以使用挑衅，其挑衅技能还可以回复周围玩家少量HP，另外新增的防御动作配合挑衅后，只要操作得当，完全可以替代剑士系职业吸引怪物的工作，加上魔刃剑技能的出现，甚至可以进行中距离支援。在队伍中的位置和剑术大师相当，属于输出+辅助职业。

ACT模式全迷宫攻略

这里为大家列出游戏ACT模式中各迷宫的攻略法，其中包括了所有需要占领高塔才开放的高级迷宫，攻略方式仅供参考，因为该模式大部分还是需要队伍团队的配合，单凭个人能力难以全部完成。希望大家都能够刷出好卡片和好装备。

古の迷宫

进入条件：任意　适合等级：Lv2　团队必备职业：随意

第一个迷宫难度很低，基本上任何职业都可以单刷过去，玩家也可以在这里多熟悉一下操作。第4层的BOSS牛头怪受到攻击是不会硬直的，注意今后所有BOSS都如是。其攻击方式主要是用大斧子向前挥动或者前冲，剑士可以防御其所有的攻击，其他职业就只能先回避后攻击。期间BOSS会召唤小怪，不过小怪攻击频率并不高，因此大可无视，将其击倒后完成。

梦幻の要塞

进入条件：Lv5　适合等级：Lv6　团队必备职业：随意

主要由忍者和武士等敌人组成的关卡，这里的足轻的突刺攻击距离比较远，玩家要留意一下，下忍虽然灵活，但由于血量不多，也很容易解决。第四层的弓箭机关可以走上前踩下两个机关解除。关底的BOSS自来也（**ジライヤ**）除近距离用伞来攻击外，还会分别使用冰、火、毒魔法，期间会跳到蛤蟆上使用范围魔法，注意回避，由于会受剑士的挑衅吸引，全方位攻击威力也不大，又没有小兵，因此只要有一名剑士吸引仇恨，其他玩家就可以尽情攻击其背面了。

试炼の塔

进入条件：Lv8　适合等级：Lv10　团队必备职业：一名治疗

第3层的两头红铠甲蜥蜴（**ガ-デイアンリザ-ドマン**）是威胁之一，攻击力很高，用远距离攻击职业的队友来应付会比较安全，近战的话建议先挑空后攻击。第4层则留意两边的弓箭机关。第5层的BOSS是绿色巨龙，其喷出的绿色气体会使我方中毒，近距离会用抓子或尾巴进行扫击，远距离职业是没有危险的，至于剑士以外的近战职业可以在他攻击的一瞬间用R键翻滚的无敌时间来回避，至于剑士的话由于回避动作为后退，要回避攻击几乎不可能，但是可以直接防御到，因此更为安全。当其飞上半空时会向玩家进行垂直方向的火焰喷射，威力很高，但由于有一定的准备动作，且地下会有攻击范围标记，因此很好回避，期间巨龙会依次召唤两批杂兵，如果有剑士在场的话建议用挑衅吸引这些杂兵绕圈子，其他玩家就可以安心攻击巨龙，相比先解决杂兵效率会更高。

モノノケの社

进入条件：Lv12　适合等级：Lv15　团队必备职业：一名治疗

留意这里的骷髅武士会二连斩，新增怪物中忍更会4连斩，使用魔法师的玩家要留意躲开这些近战敌人。第三层出现小BOSS乌天狗，其会使用暴风攻击周围的玩家，而它的闪电球可以使玩家昏迷，不过由于其受到攻击会硬直，群起而攻就没有多大威胁了。BOSS青鬼会使用两种冰属性攻击，一定几率会使玩家冻结，推荐用剑士等带有挑衅的职业进行吸引仇恨，其他玩家就在背后攻击即可，但注意青鬼的冲撞除重盾大师外的职业是无法防御的，不过威力并不高，这时治疗注意回复工作即可。

混沌の回廊

进入条件：Lv12　适合等级：Lv15　团队必备职业：一名治疗

1.07版后加入的新迷宫。特点是各层迷宫均参考其他迷宫的场景，如“试炼の塔”、“梦幻の要塞”等，最后一层的BOSS和“试炼の塔”完全相同，打法自然也没有区别，这里就不再详述了。

砂の王城

进入条件：Lv18　适合等级：Lv20
团队必备职业：一名治疗,两名输出

注意第二层右侧有喷火机关。从第二层开始出现的双刀怪(ソ–ド マン)是本关的强力敌人，近战职业要尽可能对其造成硬直，否则两刀下来可能就没了半管HP。第三层的中BOSS是难点之一，因为和一般BOSS一样，其受到攻击是不会出现硬直的，因此如果有个剑士类角色吸引仇恨，其他玩家也会相对轻松一点。另外因为中BOSS的镰刀攻击范围十分大，即使有剑士吸引，也可能在攻击其背后时遭到全方位的旋转攻击，输出的队友以魔法师系职业会比较安全。第4层有一只巨石怪，留意其跳跃攻击，威力十分高，而它的旋转攻击为多段判定，对近战职业威胁极大，还好其可以挑空，因此前方的玩家不能让它有攻击的机会，每当其倒下起身就要将其攻击至硬直。本关BOSS是上半身是人、下半身是蝎子的蝎子法老，注意它的三连击威力十分高，脆皮的队友很可能会被秒杀。它原地跳跃时会对地面放毒，可以进行防御，没有防御技能的职业就要迅速往外逃。这里僧侣系职业至关重要，推荐使用祭司，更高的回复效果可以让近战的队友拼血时更为放心。BOSS期间会跳上高塔对下面的玩家放毒，注意回避；其会有两个阶段唤出小兵，第二阶段的小兵是双刀怪，不过这时BOSS的血已经不多，因此应集中攻击BOSS，剑士系或将军可以用挑衅吸引双刀怪的仇恨，顺便拉着BOSS绕圈，让其他玩家从背后集中攻击BOSS。至于团队方面为何推荐两个输出系职业，完全是出于效率。

▲我方冰法师辅助的话，期间的小兵战会安全许多。

训练の广间

进入条件：Lv20　适合等级：Lv20　团队必备职业：随意

20级后的转职任务，完成后将可以选择自己所选职业的两个对应上级职业。直接挑战“古の迷宫”的牛头BOSS即可，跟随的小兵玩家大可无视。完成后将无法再次开启房间，但可以进去别人的“训练の广间”协助其他玩家完成转职。由于只要帮助房主完成本关，即可获得20张黄金券，等于一次开启黄金包的机会，因此该迷宫大家都很乐意“助人为乐”……

苦难の塔

进入条件：Lv25　适合等级：Lv29　团队必备职业：一名治疗

这里的新杂兵兽人（**オ–ク**）攻击力不低，攻击意识提高、以及数量也不少，要重点注意。期间有不少石像鬼（**ガ–ゴイル**），留意它们的喷火以及滑翔攻击，从第二层开始就出现的金黄色小恶魔（**インプ**）会对玩家远距离使用减速魔法，而且不受剑士的挑衅影响，有时候还挺麻烦的。不过整体而言其实比“砂の王城”还要轻松一点。第5层的BOSS是绿色飞龙的强化版——红色飞龙，攻击模式与前者没有太大差异，只是喷出的毒气改为火球，攻击力更进一步。留意第二波增援会出现金色铠甲蜥蜴，攻击力很高，带挑衅技能的职业可以将它们先吸引开，然后让输出部队全力攻击BOSS。

▲每当这时候，挑衅就可以发挥关键作用了。

霸王の天守

进入条件：Lv33　适合等级：Lv38
团队必备职业：一名治疗，两名输出

非占领塔类迷宫的最后一个，难度自然不低，刚到33级的玩家前去挑战死一两次不足为奇。杂兵主要有足轻、忍者等组成，共7层，这里的怪物攻击都不低，非肉盾型职业要时刻避免遭到围攻。第4层有中BOSS野武士，其停顿一段时间后使出的连续斩击范围大且威力极高，全中基本直接秒杀，当其两手托刀时就要迅速朝其左右绕到后面以回避攻击。其次要留意部分层数出现的鸟天狗，由于它的闪电球可以使玩家眩晕，会对最前线一对多的玩家构成威胁。

最后一层的BOSS信长，第一阶段会召唤4个忍者，必须将忍者全部消灭才能对信长进行攻击；信长受到一定伤害后会转入第二阶段，这时会召唤2个炮台，玩家要分开两组

▲注意对野武士进行挑衅是无效的。

人尽快将两边炮台上的足轻消灭，否则非死即伤。中断炮击后即可继续攻击信长；第三阶段信长会召唤3人一组的足轻朝直线发射激光，玩家要一边离开激光的照射范围，一边攻击信长，总共会召唤两次。之后信长就再也不会召唤小兵了。信长的近身攻击包括斩击以及紫色气场，斩击威力一般，可以防御的职业自然更为轻松；而紫色气场会对附近玩家造成极大伤害，血量较少的职业会直接被秒，不过幸好有准备动作，当信长把剑插到地面后就要离开其身边了。另外信长擅长的其实是魔法，尤其后期的连续雷击以及暗黑火炎攻击范围极广，威力也高。另外三连发雷光球以及火球魔法是存在攻击盲点的，当发现其使用时可以直接靠近来回避顺便进行攻击。

▲信长召唤足轻发射激光为轨迹。

忘却の迷宫

进入条件：占领Lv1的高塔（タワ–）　适合等级：Lv14
团队必备职业：随意

玩家必须占领地图上Lv1的塔后才能进入的迷宫。玩家可以把该迷宫当成“古の迷宫”的强化版。除BOSS那层外，都各有一个宝箱，虽然有部分可能是陷阱，但也值得去拿，如果玩家是14级左右，主要难点在于第4层那只穿着红色盔甲的蜥蜴，攻击力比较高，等级不足的同学建议组队一起进入，BOSS为第一个迷宫的牛头怪，打法也完全相同，击败后即可完成。高塔的卡包一般会比一般的迷宫要好，玩家不妨多刷一下。

复仇の要塞

进入条件：占领Lv2的高塔（タワ–）　适合等级：Lv15
团队必备职业：一名治疗

“梦幻の要塞”的强化版迷宫，怪物的数量和攻击意识都有所增强，但由于占领Lv2塔需要一定时间，因此玩家可以挑战时已经有一定等级，即使单刷也不是问题，留意最后的BOSS在该迷宫中会召唤小兵。该迷宫可以而获得提高生产效率的建筑“**ハプ**”的设计图，不过 玩家至少要刷够5次才能有足够的设计图建筑**ハプ**。

冥府の塔

进入条件：占领Lv3的高塔（タワ-） 适合等级：Lv24
团队必备职业：一名治疗

强化版的“砂の王城”，第三层没有了那只法老一样的中BOSS，但注意最后还有一只巨石怪。BOSS近战的打法与“砂の王城”差不多，但远程新增的连续毒气弹与火球都属于威胁较大的招式，其中连续毒气弹带多判定，没有防御技能的玩家一定要看准时机回避，另外队伍中负责治疗的玩家需要也有较好的意识。

神秘の馆

进入条件：占领Lv4的高塔（タワ-） 适合等级：Lv31
团队必备职业：随意

“**モノノケ**の社”的强化版，但关卡的整体难度其实比“冥府の塔”还要简单，原因在于这里的杂兵都不存在受到攻击不硬直的情况，加上攻击力一般，肉盾的职业可以硬扛、攻高的职业可以打游击，等级高一点的玩家都可以单刷（当然时间是个问题）。单刷时重点注意场地的毒沼泽，另外弓箭手的火箭以及毒箭都要注意。BOSS赤鬼的攻击方式和青鬼差不多，其冲撞攻击依然只有重盾大师可以防御，另外赤鬼的喷火攻击带持续伤害效果，而且范围非常大。周围的两只小鬼玩家只需消灭一只即可，因为每当消灭完又会重新刷新两只，这样只会没完没了。赤鬼受到一定伤害会朝周围360度喷火两周，期间会有准备动作（周围会出现紫色光圈），这时可以防御的职业就要做好防御准备，没有防御的职业请迅速有多远离多远。

雷帝の城

进入条件：占领Lv5的高塔（タワ-），Lv33 适合等级：Lv37
团队必备职业：一名治疗，一名坦克或冰法师，两名输出

第五个高塔迷宫，最大特征是塔内存在大量的熔岩地形，和之前的毒沼泽一样，只要站上去就会受到持续伤害，并且会进入持续伤害的燃烧状态，去血比毒沼泽还要快，所以输出职业尽量要避免走上去，以减轻治疗队员的负担。这里的怪物攻击力整体并不低，如果有队友进行挑衅、或者有冰法师对周围怪物进行冻结的话，一路上会安全许多。另外本关有不少金色小恶魔，骚扰力极强，注意挑衅无效，队伍中最好有一名队友专门去清理这些玩意。BOSS是雷龙**リヴィエ-ル**，除了喷火外，还会左右手投掷闪电球，攻击范围非常大，不过存在攻击盲点，玩家只要和它靠近一点基本就没多大问题，其余打法和一般的龙BOSS无异，另外该BOSS会连续召唤好几次杂兵，冰法师的定身、剑士系或将军的挑衅在这里依然非常有用。

混沌の灵庙

进入条件：Lv30 适合等级：Lv34以上
团队必备职业：随意

1.07版后加入的新迷宫。和“混沌の回廊”一样，依然是其他迷宫场景混合而成的迷宫，注意各层中存在毒以及熔岩地形，因此队伍中一定要有僧侣系职业来消除异常状态，如果组不到的话挑战时就要十分保守。最后的BOSS关和“雷帝の城”的BOSS相同，玩家可以参考前文的具体攻略法。

龙王の要塞

进入条件：占领Lv6的高塔（タワ-），Lv37 适合等级：Lv41
团队必备职业：一名治疗，一名坦克或冰法师，两名输出

本关的特点是石像鬼特别多，另外飘在半空的魔法师也十分麻烦，鉴于石像鬼攻击力和HP都较高，而且有时候还会使用火魔法，而其中石像鬼的高级版“火恶魔（**リッサーデーモン**）”更是一大威胁，一般来说是3个同伴优先攻击火恶魔，另一位去牵制其他怪物。另外这里的杂兵主要以蜥蜴人为主，攻击力不低，脆皮的远程单位要保持好距离。BOSS是黑龙的**カオス**，整体打法和之前的龙BOSS依然没太大区别，和雷龙一样，它会召唤好几次杂兵来骚扰玩家，这里依然采取“挑衅”战术，有挑衅的队员或冰法师去吸引小兵，其余的队伍和治疗一起上前集火巨龙。

霸王の楼阁

进入条件：占领Lv7的高塔（タワ-），Lv41 适合等级：Lv45
团队必备职业：一名治疗

“霸王の天守”的强化版迷宫，怪物的攻防都有所提升，尤其是攻击力，几乎是原来的两倍，被里面的中忍斩4刀，用心棒立马残血，法师类职业就更不用说了。幸好敌方血量并没有太大提升，推荐两名输出职业同时对付一怪，基本上一轮攻击就可以消灭一只，也可以降低被反击的风险。相比“霸王の天守”，这里除了毒沼泽外还有火焰地形，如果队伍组不到治疗职业（最近治疗职业有点缺乏），进攻时一定要谨慎。第4层的野武士攻击力进一步提升，一刀就是大半血，被连斩击中的话就准备好复活药吧，近战职业进攻时要挑好位置，从背后攻击，当其举刀代表准备连斩，注意这时连背后有“霸气”的攻击判定，适当离开等其攻击结束再反击也不迟。最后一层的信长换成了绿色战袍，忍者与激光枪兵的出现时机和之前的“霸王の天守”一样，加强点在于召唤激光枪兵后也会使用火球、紫色火焰、闪电等魔法攻击，威力更胜从前，玩家要随时留意地面是否存在魔法阵，一旦出现就要立即离开。另外各位如果是刚41级便挑战此迷宫，应在装饰品和武器上适当强化命中部分，因为随着敌人等级的上升，往往会出现无法命中的问题，这对于近战职业来说，攻击打出Miss会给予敌人反击的机会，这样无论玩家再怎么强化攻击力都是没有意义的。

デブリズタワ-

进入条件：占领Lv8的高塔（タワ-），Lv45 适合等级：Lv50
团队必备职业：一名治疗

这可以说是游戏中的最终迷宫，最吸引人的地方是完成该迷宫可以获得抽取Lv45 S级装备等宝物的机会，而进入的条件也是比较苛刻的。最好的方法就是加入较大的同盟，只要同盟成功占领Lv8的高塔，身为同盟会员的玩家自然也可以前往挑战了。该迷宫最大的特点在于没有任何斩杀杂兵的楼层，每一层都是BOSS战。按楼层从低至高，每一层的BOSS分别为“复仇の要塞”的自来也、“冥府の塔”的蝎子法老、“雷帝の城”的雷龙、“龙王の要塞”的黑龙以及“霸王の楼阁”的信长（偏偏没有“神秘の馆”的BOSS）。各BOSS攻击力和防御力都有所提升，其中两头龙的打法和之前的龙类BOSS相同，因此这里就不再详述了，这两BOSS对于一路走上来的玩家来说都不会觉得困难。至于比较棘手的是一开始自来也和最后的信长，其中自来也的几种魔法攻击都非常麻烦，尤其是蓄力后的喷火攻击，输出职业应尽快上前不断攻击以将其打断，否则一旦发动几乎可以确定有一人会被秒（防御职业除外），另外其召唤青蛙后的魔法攻击威力也非常高，治疗职业一定要随时为队友做好支援工作。信长和之前攻击方式没太大变化，但魔法攻击使用率十分高，这里最麻烦的地方是信长的HP大幅上升，注定是持久战，整个流程难免会有死伤，进入时要有使用复活药的准备，不然途中挂掉又没办法复活，最终只会坑掉整个团队，另外之前的关卡遇到没有治疗职业时大家可能会选择四输出去碾压，但本迷宫若没有治疗职业，可能死多少次都不够用，因此房间内一定要有治疗职业才好选择进入。

文 胧月 美编 Juxi

作为《428》的实质性续作，在原班人马的协力制作下维持了前作的系统构架和剧情质量，故事发展扣人心弦。游戏包含了主线故事和通关后的TT电话两个模式，主线故事的奖杯数量多，不过大多是铜杯，TT电话模式则集中了数量不少的金杯和银杯，只要攻略方法得当，很快就能达成白金。

AVG	时间旅人			必须记忆卡
	タイムトラベラーズ			2557MB
	Level-5	2012年7月12日	日版	1人
零售版：5980日元/下载版：4980日元		无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	

系统指南

本作采用了与《428》相同的多线干涉流程，故事主线从14：00开始到20：00结束，玩家可以在5个主人公的路线之间通过正确的选项来推进剧情。这五名主人公分别对应刑事编、キャスター编、高校生编、诈欺师编和ルサンチ编，初始游戏时只有刑事编和キャスター编可供选择。18：00以后，各路线出现TIME LOCK的现象，这是流程上固定的剧情停止，可通过其他角色的路线解禁，而非BAD ENDING。19：00以后，5名角色暂时分为A、B两个小队，无论选哪个开始游玩均可。将19：55的剧情打完并路线正确（详细参照攻略），可经由キャスター编到达最后的タイムトラベラーズ编。タイムトラベラーズ编以新道美命为主人公，时间跨度从当天的11：00～20：00，通往最终的结局。

TIME STOP

TIME STOP相当于游戏的BAD ENDING，玩家不慎选错选项，或者是第一次剧情需要都有可能触发。TIME STOP被触发后，后紧跟了TO BE CONTINUE的提示，说明该TIME STOP的触发是剧情需要，即该角色虽然死亡，但领的是合理便当，不必纠结。

按□能查看解除方法。部分必定要触发的TIME STOP，可以通过其他人路线里的正确选项可对TIME STOP予以解除。当游戏进行到后期时，某些角色虽然触发了TIME STOP，但随

TIPS

游戏中一些名词的附加解释，在文本中显示为淡蓝色（通关后的“里话”类TIPS为红色），按□可令该词下方出现一道下划线，再按○键即可查看该词的解释或衍生出的小知识。当屏幕中有多个淡蓝色词汇时，按□切换下划线的标注位置，以查看不同的词义。TIPS同样是游戏中至关重要的收集要素，总共有447条，其中一周目可收集到1～314条，从第315条开始的里话TIPS就必须在二周目才能收集了。收集里话TIPS有个较为简单的办法，就是选定某名角色的路线，直接按方向键↑查看文本履历，然后再用方向键←→快速翻页，看到红色字样直接查看并收集。少数里话TIPS是出现在时间切换的中继剧情里，无法直接在文本履历里查到，需要按照文末的表格来到指定时间点观看对应剧情。

PCE

在试玩版中被称为“QTE”的指令输入环节在正式版中被修改为“PCE”，按照屏幕上提示的指令正确输入即可，有极少的PCE需要像玩《太鼓之达人》般地有节奏地按键。大部分的PCE故事出错都能触发TIME STOP，玩家在攻略过程中不妨先失败一次，然后再顺利通过。

自动翻页

在游戏的进行过程中按方向键→可令文字自动翻页，自动阅读的过程中可用方向键的←→来调整文字显示速度，按×键可解除自动阅读，按○则是暂停。

主线故事流程攻略

14：00 ~ 14：55

主线流程

14:00

刑事编

诱拐された妻子

キャスタ–编

ただ、悲しかったんです

14:05

刑事编

↓

キャスタ–编

今日からキャスタ–です
【选项】プレゼントの中身
├（１）中身はチョコレ–トです
├（２）中身はマイクです
├（３）中身はかつお节です
└（４）TIME UP
※初次游戏时，剧情自动跳转到刑事编的14：15

14:10

刑事编

交差点に立つ少女
【选项】少女とカバン
├（１）大事なもの……何が入ってるんだ?
│　剧情正常发展
└（２）大事なもの……それより女子高生だ
　TIME STOP：No.1 迷惑防止条例违反
※初次游戏时此处自动跳转到キャスタ–编

キャスタ–编

↓

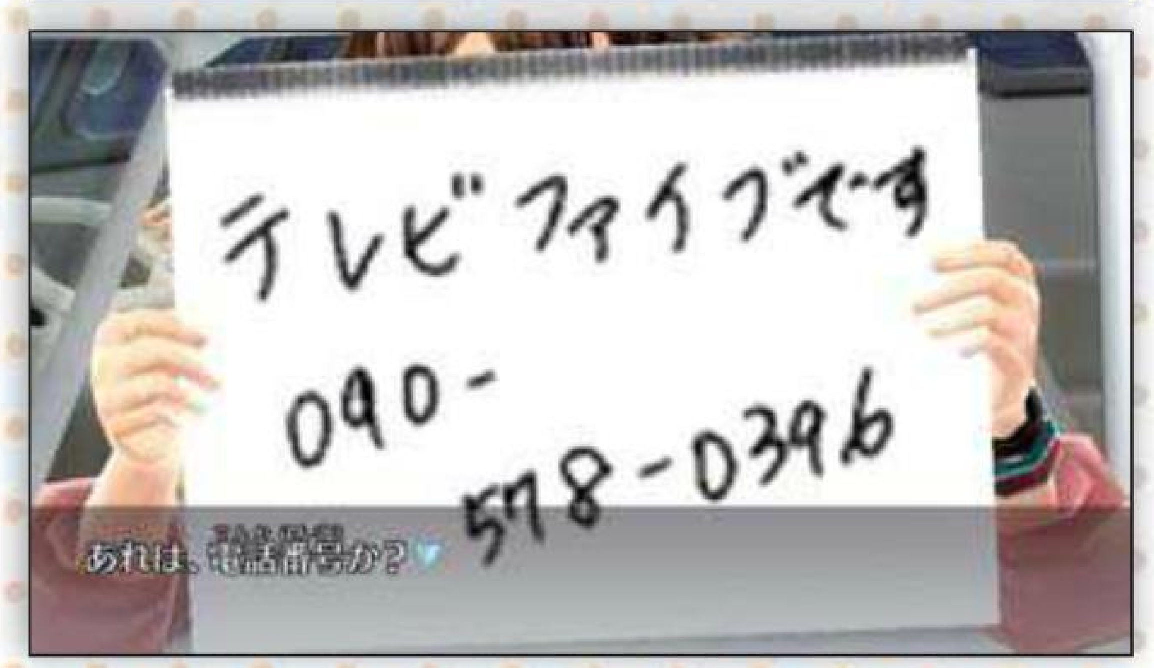
14:15

刑事编

爆发30秒前
【PCE】时限爆弾を解除せよ!
※该PCE失败了不会导致TIME STOP，但必须成功才能推进剧情，否则会要求玩家不断地重试

キャスタ–编

パ–トナ–诞生です



14:20

刑事编

野中の忠告
※第一次玩到这里时会触发“突然のクラクション”事件，强制TIME STOP：No.2 交通事故，剧情自动跳转到キャスタ–编的14：20。
【选项】野中の说得
├（１）この场から逃げるしかない
│　剧情正常发展
├（２）野中さんを击ち杀すしかない
│　TIME STOP：No.4 神谷射杀
└（３）TIME UP
　剧情正常发展

キャスタ–编

【选项】交差点の飞び出し
├（１）注意しましょう
│　刑事编14：20的TIME STOP解禁
├（２）注意したら叱られるかも……
│　TIME STOP：No.3 藏元の人身事故
└（３）TIME UP
　TIME STOP：No.3 藏元の人身事故

14:25

刑事编

仕组まれた脱走
【选项肢】パトカ–を袭击され……
├（１）野中さんの误解を解こう
├（２）车を降りるしかない
└（３）TIME UP
※初次游戏时自动跳转到キャスタ–编的14：25

キャスタ–编

不气味なマスクです
【选项】こんなところにドクロの怪人!？
├（１）车を止めて、追いかけましょう!
│　TIME STOP：No.5 置いてけぼり
├（２）あれは、ただの『コスプレ』です
│　跳转到刑事编的14：30
└（３）TIME UP
　TIME STOP：No.5 置いてけぼり
※初次游戏时此处自动跳转到刑事编的14：30

14:30

刑事编

バス暴走
※第一次玩到这里时自动跳转到キャスタ–编的14：35

キャスタ–编

↓

14:35

刑事编

マスコミの接触
【选项】车外への电话
├（１）ここは电话するべきだ
│　キャスタ–编14：40的TIME STOP解禁
├（２）危险だ。やめておこう
│　TIME STOP：No.7 テロ阻止失败
└（３）TIME UP
　TIME STOP：No.7 テロ阻止失败

キャスタ–编

バスジャックに遭遇です

14:40

刑事编

テロリストの思惑

キャスタ–编

バスの中に电话取材です
TIME STOP：No.6 テレビファイブ炎上
※刑事编的14：35选择了2或3会直接导致该TIME STOP
【PCE】车を止めろ!
├成功→通往刑事编14：45
└失败→TIME STOP：No.8 お前の方がテロリスト
※初次游戏时此处自动跳转到刑事编的14：45

14:45

刑事编

眼前の爆破テロ
【选项】仲间割れの间に……
├（１）あの子の足元から爆弾を夺おう
│　TIME STOP：No.9 爆弾作动
├（２）运转手の铳を夺おう
│　TIME STOP：No.10 身代わり
├（３）运转手を落ち着かせよう
│　通往刑事编14：50
└（４）TIME UP
　TIME STOP：No.10 身代わり

キャスタ–编

↓

14:50

刑事编

テレビファイブ突入
【PCE】ハンドルを夺え!
├成功→キャスタ–编的14：55解禁
└失败→TIME STOP：No.11 大惨事
※初次游戏时此处自动跳转到キャスタ–编的14：55

キャスタ–编

↓

14:55

刑事编

↓

キャスタ–编

スク–プの匈いです

15：00～15：55

主线流程

15:00

刑事编

谜のビデオテ–プ

【选项】秘藏のビデオテ–プ

┣（1）赤く涂られたビデオテ–プ

┃　　Good Choice

┣（2）ピンクラベルのビデオテ–プ

┃　　TIME STOP：No.13 未成年は见ちゃダメ

┗（3）TIME UP

　　Good Choice

【选项】隙をついて……

┣（1）铳を夺おう

┣（2）动きを封じよう

┣（3）押し倒そう

┗（4）TIME UP

※选项3中包含TIPS

キャスタ–编

↓

高校生编

突然、キスなんて……

【选项】キスする?

┣（1）キスする

┣（2）キスしない

┗（3）TIME UP

※选项对剧情发展无影响

诈欺师编

俺とみことの思い出

ルサンチ编

仆はリアルライフヒ–ロ–

15:05

刑事编

↓

キャスタ–编

↓

高校生编

科学部の仲间たちと……

【选项】中に入る方法はある?

┣（1）もしかしたら、あるかもしれない

┣（2）そんなの绝对、あるわけない

┣（3）粋なジョ–クでごまかそう

┗（4）TIME UP

※选项2和3中包含TIPS

※初次游戏时此处自动跳转到ルサンチ编的15：00

诈欺师编

俺は未来を知っている

【选项】6回目の表里

┣（1）表

┃　　Good Choice

┗（2）里

　　TIME STOP：No.12 表、里、里、表、里、表

※初次游戏时此处自动跳转到刑事编的15：00

ルサンチ编

↓

15:10

刑事编

背信の泽木

【PCE】泽木の铳击をかわせ!

┣成功→剧情正常发展

┗失败→TIME STOP：No.14 不死身の最期

※初次游戏时此处自动跳转到ルサンチ编的15：15

キャスタ–编

↓

高校生编

↓

诈欺师编

↓

ルサンチ编

お金が、どえぇ–––！？

【选项】残金12圆のワケ

┣（1）仕送りを忘れてるんだ!

┣（2）机械の读取りエラ–だ!

┗（3）さっぱりわからないよ!

※选项1中有TIPS

※初次游戏时此处自动跳转到诈欺师编的15：00

15:15

刑事编

↓

キャスタ–编

あの日、世界は变わったんです

【选项】丝山にどう返す?

┣（1）そこを何とかお愿いします

┣（2）人生がかかってるんです……

┣（3）奥齿ガタガタいわせたろか!

┗（4）TIME UP

※选项2中有TIPS

高校生编

↓

诈欺师编

俺の计算に狂いはない

ルサンチ编

ナパは努力家ネ

【选项】デ–ト资金はどうする?

┣（1）ナパに借りよう!

┣（2）サラ金だ!

┗（3）レジから拜借だ!

※选项2和3有TIPS

15:20

刑事编

↓

キャスタ–编

成果なしでは归れないんです

高校生编

↓

诈欺师编

俺のアインシュタイン

※初次游戏时此处自动跳转到キャスタ–编的15：15

ルサンチ编

チンピラ、待てぃ!

15:25

刑事编

↓

キャスタ–编

ドクロの谜、解明です

TIME STOP：No.15 ロクロの怪人

※高校生编15：25的选项2可解禁该TIME STOP

新たな手がかり发见です

※初次游戏时此处自动跳转到刑事编的15：35

高校生编

まるで子供みたいに……

【选项】取材を观に行ったみことと

┣（1）1人でラボに向かおう

┃　　TIME STOP：No.15 ロクロの怪人

┣（2）みことのワガママに付き合おう

┃　　キャスタ–编15：25的TIME STOP解禁

┣（3）粋なジョ–クで落ち着こう

┃　　TIME STOP：No.15 ロクロの怪人

┗（4）TIME UP

　　TIME STOP：No.15 ロクロの怪人

诈欺师编

↓

ルサンチ编

本间君、また会えるよね!

※初次游戏时此处自动跳转到诈欺师编的15：15

15:30

刑事编
↓

キャスタ–编
↓

高校生编
↓

诈欺师编
↓

ルサンチ编
なにこれ？临时ニュ–ス
【选项】气になるニュ–ス
┣（１）やっぱり、ち–ちゃん优先だ
┃　　刑事编15：40的TIME STOP解禁
┣（２）犯人の颜だけでも观ていこう
┃　　TIME STOP：No.17 着信拒否
┗（３）TIME UP
　　TIME STOP：No.17 着信拒否

15:35

刑事编
主犯・神谷壮马

キャスタ–编
↓

高校生编
↓

诈欺师编
↓

ルサンチ编
はっ！ 谁かいる
※初次游戏时此处自动跳转到刑事编的15：35

15:40

刑事编
泽木との电话中に
TIME STOP：No.16 指名手配犯逮捕
※ルサンチ编15：30的选项1可解禁该TIME STOP
泽木からの电话
【选项】テロリストたちの狙いは……
┣（１）俺を杀すこと
┣（２）晴美たちを杀すこと
┣（３）みことを杀すこと
┗（４）TIME UP
※选项3中有TIPS
※初次游戏时此处自动跳转到ルサンチ编的15：45

キャスタ–编
↓

高校生编
↓

诈欺师编
↓

ルサンチ编
↓

15:45

刑事编
主犯・神谷壮马

キャスタ–编
↓

高校生编
ここで笑えなんて……
【选项】笑颜の练习？
┣（１）しかたない……やるか
┃　　发生【PCE】リズミカルに笑え
┣（２）赖むから许してくれ
┃　　通往选项みことに丝山のことを报せる？
┣（３）今こそ、粹なジョ–クだ
┃　　通往选项みことに丝山のことを报せる？
┗（４）TIME UP
　　发生【PCE】リズミカルに笑え
【PCE】リズミカルに笑え！
┣成功→通往选项みことに丝山のことを报せる？
┗失败→TIME STOP：No.19 アニョハセヨ
※节奏类PCE，跟《太鼓之达人》玩法差不多，不过输入的判定略有些奇怪，可适当有一点提前量
【选项】みことに丝山のことを报せる？
┣（１）ここを离れよう
┃　　诈欺师编15：45的TIME STOP解禁
┣（２）逃げ隐れするほどじゃない
┃　　TIME STOP：No.18 みことからの电话
┗（３）TIME UP
　　TIME STOP：No.18 みことからの电话

诈欺师编
俺の等加速度直线运动
TIME STOP：No.18 みことからの电话
※初次强制TIME STOP，可前往高校生编的14：45的【みことに丝山のことを报せる？】以选项1解禁

ルサンチ编
おめでとう、仆ぅ～
【选项】结婚したら……
┣（１）仕送りで生活しよう
┣（２）ち–ちゃんが稼げばOK
┗（３）TIME UP
※选项1和2均有TIPS

15:50

刑事编
驻车场の罠
【选项】谜の美女が现れて……
┣（１）铳を夺う
┣（２）殴りかかる
┣（３）押し倒す
┃　　TIME STOP：No.22 オオカミさん感电死
┗（４）TIME UP
※选项1、2、4均自动跳转到刑事编的15：55

キャスタ–编
ネットリ–クスを取材です
【PCE】男の攻击をかわせ！
┣成功→Good
┗失败→TIME STOP：No.21 巨汉の袭击
※初次游戏时此处自动跳转到刑事编的15：50

高校生编
ラボの侵入方法は……
【选项】侵入する方法は？
┣（１）パワ–ロ–ダ–でシステム破坏！
┣（２）ハッキングでシステム停止！
┣（３）粹なジョ–クがあるじゃないか！
┗（４）TIME UP
※选项2中有TIPS

诈欺师编
俺の想定外の状况
※初次游戏时此处自动跳转到高校生编的15：50

ルサンチ编
号泣、うおおおん！
【选项】泣いて气が济んだ？
┣（１）少し、スッキリした……
┃　　自动跳转到ルサンチ编的15：55
┣（２）うおおおん！ 泣き足りないよぉ
┃　　发生【PCE】ダダをこねろ
┗（３）TIME UP
　　发生【PCE】ダダをこねろ
【PCE】ダダをこねろ！
┣成功→泣いて气が济んだ？
┗失败→泣いて气が济んだ？
※该PCE大小两种失败方式，其中小失败会关系到TIPS的解禁，操作方法也相对困难，即玩家需要按照画面上的指示左右摇动摇杆，但摇得太快又会直接令PCE成功。这里的技巧时左右来回共摇动23～25下，可触发慢速转圈的小失败
【选项】泣いて气が济んだ？
┣（１）少し、スッキリした……
┃　　自动跳转到ルサンチ编的15：55
┣（２）うおおおん！ 泣き足りないよぉ
┃　　发生【PCE】ダダをこねろ
┗（３）TIME UP
　　自动跳转到ルサンチ编的15：55

15:55

刑事编
强运への违和感

キャスタ–编
↓

高校生编

好きな人はいない……

【PCE】サッカ–ゴ–ルをかわせ!

┣成功→Good

┗失败→TIME STOP：No.20 谜の人影

※初次游戏时此处自动跳转到キャスタ–编的15：50

诈欺师编

↓

ルサンチ编

そうか！ 恶の秘密结社だ

※初次游戏时此处自动跳转到诈欺师编的15：45

16：00～16：55

主线流程

16:00

刑事编

さらなる罠への诱い

【选项】泽木の仲间が现れる前に

┣（1）この2人を隠さなければ

┃　　通往刑事编的16：05

┣（2）俺が隠れて、犯人を困らせよう

┃　　TIME STOP：No.24 かくれんぼ

┣（3）この2人を押し倒さなければ

┃　　TIME STOP：No.25 美女と美少女と野兽

┗（4）TIME UP

　　通往刑事编的16：05

キャスタ–编

↓

高校生编

买い出しを命じられて……

【选项】奇妙な一致を……

┣（1）一应、话しておこう

┣（2）话さなくてもいいだろう

┣（3）话すなら粋なジョ–クだ

┗（4）TIME UP

※初次游戏时此处自动跳转到诈欺师编的15：45

诈欺师编

俺に职务质问

【选项】刑事の职质に对し

┣（1）すまんが、急用がある

┃　　TIME STOP：No.27 迷探侦・雏

┣（2）天才物理学者だ

┃　　キャスタ–编16：10的TIME STOP解禁

┣（3）见ての通り、照れ屋さんだ

┃　　TIME STOP：No.27 迷探侦・雏

┗（4）TIME UP

　　TIME STOP：No.27 迷探侦・雏

ルサンチ编

恐るべし！ アイドルマニア

【选项】アイドル杂志を见せられて

┣（1）それより仆の话を闻いてよ

┃　　Good Choice

┣（2）杂志といえば、恼み相谈コ–ナ–だ

┃　　Good Choice

┣（3）そうだ、杂志を卖っちゃえ！

┃　　TIME STOP：No.23 フルボッコ

┗（4）TIME UP

　　Good Choice

※等时间结束后可获得TIPS

※初次游戏时此处自动跳转到刑事编的16：00

16:05

刑事编

SPの男たち

※初次游戏时此处自动跳转到ルサンチ编的16：05

キャスタ–编

取材车の中でケンカです

高校生编

修一郎の想いに……

※初次游戏时此处自动跳转到ルサンチ编的16：10

诈欺师编

↓

ルサンチ编

んふ 爱しの非实在美少女

【选项】ラヴマックスをやる?

┣（1）今はゲ–ムをしてる场合じゃない！

┃　　Good Choice

┣（2）ちょっとだけ、やってみようかな

┃　　TIME STOP：No.26 もみもみ

┣（3）モミモミするなら、仆を揉んでよ！

┃　　Good Choice

┗（4）TIME UP

　　TIME STOP：No.26 もみもみ

※等时间结束后可获得TIPS

※初次游戏时此处自动跳转到高校生编的16：00

16:10

刑事编

↓

キャスタ–编

只野さんを彻底追及です

TIME STOP：No.27 迷探侦・雏

极秘情报のリ–クです

※诈欺师编的16：00选项2可解禁该TIME STOP

※初次游戏时此处自动跳转到刑事编的16：15

高校生编

↓

诈欺师编

↓

ルサンチ编

よし！ この仕事に决めた

【选项】就职の应募先は?

┣（1）ホストクラブだ！

┣（2）芸能事务所だ！

┣（3）宇宙エレベ–タ–だ！

┗（4）TIME UP

※选项1和3有TIPS

※初次游戏时此处自动跳转到キャスタ–编的16：05

16:15

刑事编

家族になった日

※初次游戏时此处自动跳转到キャスタ–编的16：15

キャスタ–编

死の潜入取材です

【选项】スク–プを目前にして

┣（1）音声だけで十分です

┣（2）正面から映像をおさえるべきです

┣（3）ホフク前进で接近しましょう

┗（4）TIME UP

※选项3有TIPS

【选项】1つだけの质问

┣（1）あなたたちの目的は?

┣（2）あなたたちの黑幕は谁ですか?

┣（3）あなたたちの好きな食べ物は?

┗（4）TIME UP

※选项3有TIPS

※初次游戏时此处自动跳转到诈欺师编的16：15

高校生编

同情なんかじゃなくて……

【选项】3つめの买い物

┣（1）シフォンケ–キだったかな?

┣（2）ショ–トケ–キだったかな?

┣（3）ショコラケ–キだったかな?

┗（4）TIME UP

※选项1、2、3均有TIPS

诈欺师编

俺の美人助手

【选项】筱原の通帐を……

┣（1）气持ちだけもらっておこう

┃　　通往诈欺师编的16：25

┣（2）こんな大切な金は受け取れない

┃　　通往诈欺师编的16：25

┣（3）この金で爱のハネム–ンだ

┃　　TIME STOP：No.28 爱の逃避行

┗（4）TIME UP

　　TIME STOP：No.28 爱の逃避行

※选项2有TIPS

ルサンチ编

↓

16:20

刑事编
↓

キャスター编
↓

高校生编
妙なメールだけど……

诈欺师编
↓

ルサンチ编
↓

16:25

刑事编
↓

キャスター编
↓

高校生编
何者かに待ちぶせされて……
【PCE】ドクロの攻击をかわせ！
┣成功→Good
┗失败→TIME STOP：No.29 ドクロたちの袭击
※初次游戏时此处自动跳转到ルサンチ编的16：30

诈欺师编
俺の言う通り金を贷せ
※初次游戏时此处自动跳转到高校生编的16：15

ルサンチ编
↓

16:30

刑事编
↓

キャスター编
↓

高校生编
妙なメールだけど……

诈欺师编
↓

ルサンチ编
えっ！？ 谜の美少女出现
【选项】この子はなぜ仆を见てる？
┣（1）社员と勘违いしてるのかな？
┣（2）仆に告白しようとしてる！？
┣（3）恶の组织に追われてるのか！？
┗（4）TIME UP
※选项1、2、3中有TIPS

16:35

刑事编
↓

キャスター编
↓

高校生编
↓

诈欺师编
↓

ルサンチ编
怖いよ！ 压迫面接
【PCE】压迫面接を耐えぬけ！
┣成功→通往ルサンチ编的16：40
┗失败→TIME STOP：No.30 非现实へようこそ
※答案依次为犬山→かける→30岁→リアルライフヒーロー→自警团，累计答错三次以上即判为失败。

16:40

刑事编
↓

キャスター编
↓

高校生编
妙なメールだけど……

诈欺师编
↓

ルサンチ编
あれ！？ 何でちーちゃんが？
【选项】气まずい状况で自己紹介
┣（1）ちーちゃんの友达だ！
┣（2）ちーちゃんの元彼だ！
┣（3）あなたの街のルサンチ☆マンです！
┗（4）TIME UP
※选项不影响剧情发展
※初次游戏时此处自动跳转到诈欺师编的16：45

16:45

刑事编
冲击の中身

キャスター编
真实より重いものです

高校生编
苛まれ续ける理由は……

诈欺师编
俺の助手からセクシービーム
【PCE】セクシービームの指示を出せ！
┣成功→通往诈欺师编的16：50
┗失败→TIME STOP：No.31 女子トイレ笼城
※输入错误达到3次即判为失败

ルサンチ编
よくも、ちーちゃんを骗したな！

16:50

刑事编
首相への要求

キャスター编
今のはお父さんの言叶です
【选项】藏元か着ぐるみか？
┣（1）藏元さんを追いかけましょう
┃　TIME STOP：No.33 岚の始まり
┣（2）あの着ぐるみが气になります
┃　诈欺师编16：50的TIME STOP解禁
┗（3）TIME UP
　TIME STOP：No.33 岚の始まり

高校生编
守卫システムがあるから……
【选项】みことを止める？
┣（1）こういうときは止めても无驮だ
┣（2）停学になったらお父さんが悲しむぞ
┣（3）こんなときこそ、粋なジョークだ
┗（4）TIME UP
※选项不影响剧情发展

诈欺师编
俺が犯罪者になろうとも
TIME STOP：No.32 あいつは何番目？
俺が犯罪者になろうとも
※キャスター编16：50的选项2可解禁该TIME STOP
※初次游戏时此处自动跳转到キャスター编的16：55

ルサンチ编
↓

16:55

刑事编
3つ目の要求
【PCE】晴美と阳太を救え！
┣成功→Good
┗失败→TIME STOP：No.35 タイムオーバー

キャスター编
ビデオテープはあそこです
※初次游戏时此处自动跳转到高校生编的16：45

高校生编
まさかの遭遇をして……
【选项】丝山に弁解するため……
┣（1）みことの携帯の写真を见せよう
┃　Good Choice
┣（2）言い译なら生徒会长に任せよう
┃　Good Choice
┣（3）ここはひとつ、粋なジョークだ
┃　TIME STOP：No.34 丝ちゃんの逆鳞
┗（4）TIME UP
　Good Choice
※初次游戏时此处自动跳转到诈欺师编的16：55

诈欺师编

俺にはうまく言えない

※初次游戏时此处自动跳转到ルサンチ编的16：45

ルサンチ编

えっ？ 何が起こったの！？

※初次游戏时此处自动跳转到刑事编的16：45

17：00～17：55

主线流程

17:00

刑事编

瓦砾の中に

【PCE】资材をどけろ！

└PCE成功→通往刑事编的17：05

※该PCE不会失败，会一直让玩家重试到成功为止

キャスタ–编

局内が紧急事态です

【选项】上からの指示に……

├（1）纳得できません！

├（2）それでもジャ–ナリストですか！

├（3）知ってます、それぐらい

└（4）TIME UP

※选项不影响剧情发展

高校生编

炎上する街を……

【PCE】シャッタ–に飞び入め！

├成功→Good

└失败→TIME STOP：No.36 闭じられた道

※初次游戏时此处自动跳转到诈欺师编的17：00

诈欺师编

俺からの交换条件

【选项】赌けるものは……

├（1）俺の命だ

│　通往诈欺师编的17：05

├（2）筱原君の命だ

│　通往诈欺师编的17：05

├（3）目崎の命だ

│　TIME STOP：No.37 ヨ–クシャテリア

└（4）TIME UP

　通往诈欺师编的17：05

※选项2、3，以及时间结束后均有TIPS

ルサンチ编

何が起こってるんだよ！

【选项】铃川をどうする？

├（1）私情は舍てて助けよう

│　通往キャスタ–编的17：00

├（2）放っておいても大丈夫さ

│　通往キャスタ–编的17：00

├（3）颜にラクガキしてやれ

│　通往下一个选项【铃川の颜にラクガキしろ！】

└（4）TIME UP

　通往キャスタ–编的17：00

※选项3有TIPS

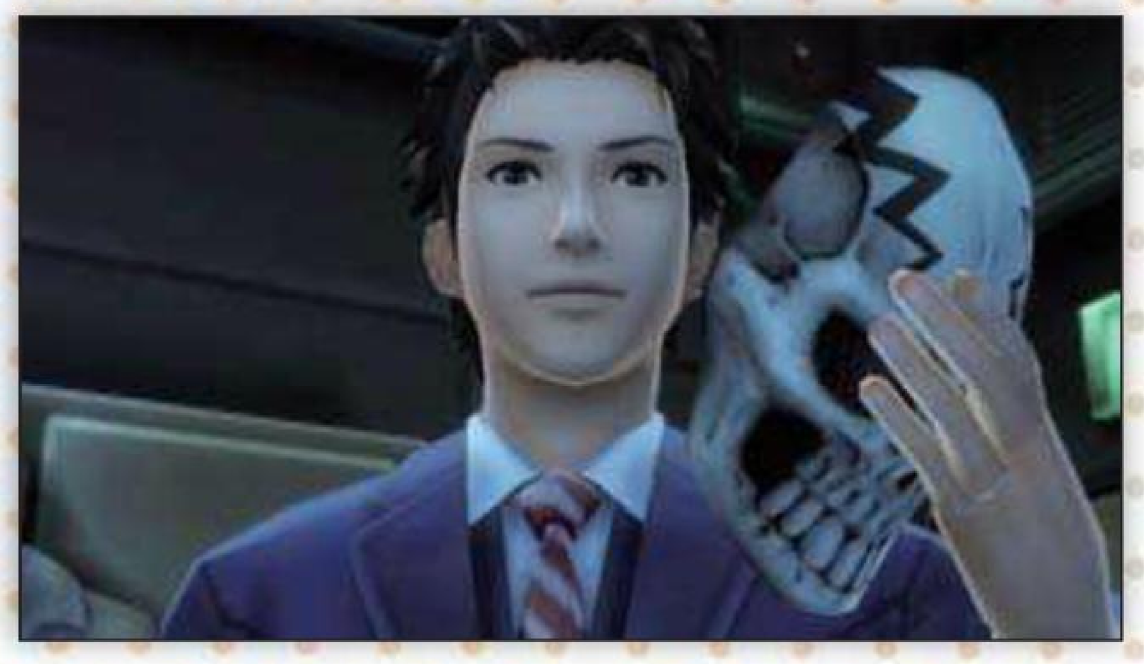
【选项】铃川の颜にラクガキしろ！

├（1）额に肉の字

├（2）まぶたに目を描く

└（3）まゆげをつなげる

※初次游戏时此处自动跳转到キャスタ–编的17：00



17:05

刑事编

崩落に巻き入まれ

TIME STOP：No.38 建设资材の下敷き

キャスタ–编

取材先で出会ったのです

高校生编

↓

诈欺师编

俺と圆城のギャンブル胜负

【选项】亲と子、どちらが有利？

├（1）亲が有利だ

├（2）子が有利だ

└（3）さっぱりわからん

※选项不影响剧情发展，均包含TIPS

ルサンチ编

お愿い！ 谁か助けて！

【选项】立ち去ろうとする野中を……

├（1）なんとか引きとめなきゃ

│　TIME STOP：No.38 建设资材の下敷き

├（2）ここは行かせてあげよう

│　刑事编17：05的TIME STOP解禁

├（3）お金で话をつけよう

│　TIME STOP：No.38 建设资材の下敷き

└（4）TIME UP

　TIME STOP：No.38 建设资材の下敷き

※选项1和3有TIPS

17:10

刑事编

堪え难き现实

※前提是ルサンチ编17：05选项2

【选项】野中に说得され……

├（1）……わかりました

├（2）とても堪えられない

└（3）TIME UP

※选项不影响剧情发展

【选项】みことを连れて行く？

├（1）连れては行けない

├（2）……胜手にしろ

└（3）TIME UP

※选项不影响剧情发展

※初次游戏时此处自动跳转到ルサンチ编的17：10

キャスタ–编

私の出した结论です

※初次游戏时此处自动跳转到高校生编的17：00

高校生编

↓

诈欺师编

俺の最初の手は

※初次游戏时此处自动跳转到刑事编的17：00

ルサンチ编

仆の……新たな力！？

【选项】みことを渡せと言われ……

├（1）ちょっと待ってよ

├（2）わかった。渡すよ

├（3）女の子の意思に任せよう

└（4）TIME UP

※选项3有TIPS

【选项】ナパに战いを任せるか？

├（1）ナパと一绪に战おう！

├（2）ナパを信じて逃げよう！

└（3）TIME UP

※选项不影响剧情发展

※初次游戏时此处自动跳转到キャスタ–编的17：15

17:15

刑事编

↓

キャスタ–编

藏元さん、お愿いです

【选项】藏元に头を下げて……

├（1）力を贷してください

│　通往キャスタ–编的17：20

├（2）カメラを贷してください

│　通往キャスタ–编的17：20

├（3）お金を贷してください

│　TIME STOP：No.39 决别のお小遣い

└（4）TIME UP

　通往キャスタ–编的17：20

※选项3有TIPS

高校生编

↓

诈欺师编

俺と奴の残つた手札

【PCE】圆城の手を读み、カ–ドを出せ!

┣成功→通往诈欺师编的17：20

┗失败→TIME STOP：No.40 やっぱり言ったよな

ルサンチ编

↓

17:20

刑事编

↓

キャスタ–编

本当のことを传えるんです

※初次游戏时此处自动跳转到诈欺师编17：15に移动する

高校生编

↓

诈欺师编

俺の完全胜利

※初次游戏时此处自动跳转到ルサンチ编的17：30

ルサンチ编

↓

17:25

刑事编

↓

キャスタ–编

↓

高校生编

↓

诈欺师编

↓

ルサンチ编

↓

17:30

刑事编

避难しない男たち

【选项】妙な2人に遭遇して……

┣（１）车を发进しよう

┃　　TIME STOP：No.42 避难、间に合わず

┣（２）俺が代わりに言おう

┃　　ルサンチ编17：40的TIME STOP解禁

┗（３）TIME UP

　　TIME STOP：No.42 避难、间に合わず

キャスタ–编

↓

高校生编

まだ戻れない理由が……

【选项】泪ぐむみことを见て……

┣（１）心配かけて悪かった

┣（２）别にそこまで心配しなくたって……

┗（３）TIME UP

※选项不影响剧情发展

诈欺师编

俺は何でも言い当てる

ルサンチ编

本间君……复仇なの?

17:35

刑事编

↓

キャスタ–编

↓

高校生编

罪悪感は消えない……

诈欺师编

↓

ルサンチ编

杀したのか……ナパを

17:40

刑事编

↓

キャスタ–编

↓

高校生编

メ–ルにメッセ–ジが……

※初次游戏时此处自动跳转到诈欺师编的17：30

诈欺师编

俺の答えを读んでみろ

※初次游戏时此处自动跳转到高校生编的17：45

ルサンチ编

助けて！ 谁もいないよ!

TIME STOP：No.41 幼少期のトラウマ

この2人、何て间の悪いときに!

※前提是刑事编17：30的选项2

※初次游戏时此处自动跳转到高校生编17：30

17:45

刑事编

↓

キャスタ–编

街は战场のようです

高校生编

言っておくことなんて……

【选项】みことに言っておくこと

┣（１）急に言われても何もない

┣（２）よく考えたらあるかも……

┗（３）TIME UP

※选项2有TIPS

诈欺师编

俺とサングラス

【选项】渡されたサングラス

┣（１）普通に着ければいいんだろ?

┃　　通往诈欺师编的17：50

┣（２）头に着けて、おしゃれさんだ

┃　　通往诈欺师编的17：50

┣（３）筱原君に着けてあげよう

┃　　TIME STOP：No.43 サングラス

┗（４）TIME UP

　　TIME STOP：No.43 サングラス

※选项1和2有TIPS

ルサンチ编

仆の人生はリアルじゃなかった

【选项】やり直せるかな?

┣（１）仆の气持ちは变わってないよ

┃　　通往ルサンチ编的17：50

┣（２）ち–ちゃん次第だね

┃　　通往ルサンチ编的17：50

┣（３）仆、彼女ができたんだ

┃　　TIME STOP：No.45 自分でまいたタネ

┗（４）TIME UP

　　TIME STOP：No.45 自分でまいたタネ

※选项3有TIPS

17:50

刑事编

怒りの铳击

【PCE】泽木を击て!

┣成功→通往刑事编的17：55

┗失败→TIME STOP：No.44 まるで磁石のように

キャスタ–编

生放送、开始です

【选项】スケルトンの诱いに……

┣（１）もちろん、行きます

┣（２）これは罠です!

┣（３）续きはまた来周～

┗（４）TIME UP

※选项不影响剧情发展

高校生编

闻いておきたいことは……

诈欺师编

俺のトリックネタばらし

ルサンチ编

ち–ちゃん、仆は考えたんだ

【选项】みことを渡す?

┣(1)この子を助けよう

┣(2)ち–ちゃんを助けよう

┣(3)どっちも选べない

┗(4)TIME UP

※选项不影响剧情发展

17:55

刑事编

相反する正义

※初次游戏时此处自动跳转到ルサンチ编的17：45

キャスタ–编

望むところです

高校生编

别に照れてなんて……

※初次游戏时此处自动跳转到诈欺师编的17：45

诈欺师编

俺は答えをお前に闻いた

※初次游戏时此处自动跳转到刑事编的17：50

ルサンチ编

何の意味があるんだよ

※初次游戏时此处自动跳转到キャスタ–编的17：45

18：00～18：55

主线流程

18:00

刑事编

↓

キャスタ–编

インタビュ–开始です

高校生编

过去と未来、どっちが……

【选项】戻るべきか、一绪にいるべきか

┣(1)みことを置いて戻ろう

┃　通往高校生编的18：05

┣(2)みことと一绪にいよう

┃　TIME STOP：No.46 后悔

┗(3)TIME UP

　TIME STOP：No.46 后悔

诈欺师编

俺の话を信じられないか

【选项】つまり言いたいことは?

┣(1)未来を知りすぎるな

┣(2)过去を知りすぎるな

┣(3)俺のケ–キが食べられた

┗(4)TIME UP

※选项3有TIPS

【选项】この男を乗せていく?

┣(1)仕方ない。乗せてやろう

┃　TIME STOP：No.48 绝望の特攻

┣(2)男の同乗者はお断りだ

┃　ルサンチ编18：05的TIME STOP解禁

┗(3)TIME UP

　TIME STOP：No.48 绝望の特攻

※选项2有TIPS

ルサンチ编

なにが街のヒ–ロ–だ

18:10

刑事编

↓

キャスタ–编

目的は东京消灭です

高校生编

开けるわけには……

诈欺师编

俺の目の前で起こった惨剧

※前提是诈欺师编18：00的【この男を乗せていく？】选项1或3

俺の车に男は乗せない

※前提是诈欺师编18：00的【この男を乗せていく？】选项2

诈欺师编

そんな能力、本当にあるなら……

TIME STOP：No.48 绝望の特攻

※前提是诈欺师编18：00的【この男を乗せていく？】选项1或3

えっ？　まさか君は……

※前提是诈欺师编18：00的【この男を乗せていく？】选项2

【选项】目が覚めました

┣(1)ホントです

┣(2)すいません、嘘です

┣(3)はい、快感です

┗(4)TIME UP

※选项3有TIPS

18:10

刑事编

最后の罠

キャスタ–编

时间いっぱいインタビュ–です

高校生编

地下に通じるゲ–トが……

诈欺师编

俺だけ知ってる出生の秘密

ルサンチ编

だって、仆はヒ–ロ–だから

18:15

刑事编

正义を示す方法

キャスタ–编

逆质问开始です

【选项】前向きな理由は?

┣(1)父の影响です

┣(2)让れない梦があるからです

┣(3)横颜に自信がないからです

┗(4)TIME UP

※选项不影响剧情发展

【选项】インタビュ–をやめるか闻かれ

┣(1)いえ、续けます

┣(2)そんな方法は嫌です

┣(3)あみだくじの方がいいです

┗(4)TIME UP

※选项3有TIPS

高校生编

↓

诈欺师编

俺の实验装置起动

ルサンチ编

あれ?　下水道に谜の穴

TIME STOP：No.49 起爆スイッチ作动

※前提是刑事编18：20的选项2或4

あれ?　下水道に谜の穴

※前提是刑事编18：20的选项1或3

18:20

刑事编

命の选择

【选项】500人の命か阳太の命か

┣(1)ビルの500人の命をとる

┃　TIME STOP：No.54 不正アクセス检知

┃　通往刑事编的18：25

┃　※前提是ルサンチ编18：20的PCE成功

┣(2)阳太1人の命をとる

┃　TIME STOP：No.53 500人の命の代偿

┣(3)どちらも选べない

┃　TIME STOP：No.54 不正アクセス检知

┃　通往刑事编的18：25

┃　※前提是ルサンチ编18：20的PCE成功

┗(4)TIME UP

　TIME STOP：No.53 500人の命の代偿

※TIME STOP：54发生时，选项1和3均有TIPS

刑事编

助けてもらった命なんです

TIME LOCK

※ルサンチ编进行到18：30后LOCK解除

高校生编

↓

诈欺师编

俺と圆城の最后の约束

ルサンチ编

ええつ！ 爆弹解体！？

【PCE】爆弹を解体せよ！

┣成功→刑事编18：20的TIME STOP解禁

┗失败→TIME STOP：No.50 手元がくるつて大爆发

※注意该PCE要求按住R键不放

18:25

刑事编

穷地に现れたのは

TIME STOP：No.55 父の背中

※前提是ルサンチ编18：35的选项1或3或4

穷地に现れたのは

※前提是ルサンチ编18：35的选项2

キャスタ–编

藏元さん、驮目です

高校生编

↓

诈欺师编

↓

ルサンチ编

ひつ！ ドクロの连中がいるよ

【选项】出て行こうとする田中に对し

┣（1）3人でやっつけよう

┃　　通往ルサンチ编的18：30

┣（2）仆に任せてよ

┃　　通往ルサンチ编的18：30

┣（3）生け贽は只野君だ

┃　　TIME STOP：No.51 无念のダ–クヒ–ロ–

┗（4）TIME UP

　　通往ルサンチ编的18：30

18:30

刑事编

↓

キャスタ–编

何も言叶が出ないです

诈欺师编18：30的TIME LOCK解禁

ルサンチ编18：30的TIME LOCK解禁

高校生编

袭击者の正体は……

诈欺师编

俺の身柄を买った奴

TIME LOCK

※キャスタ–编进行到18：30后LOCK解除

ルサンチ编

これ……あの伏见雏さん！？

キャスタ–编18：20的TIME LOCK解禁

TIME LOCK

※キャスタ–编进行到18：30后LOCK解除

18:35

刑事编

↓

キャスタ–编

スケルトンの告发です

高校生编

现实はうまくいかない……

诈欺师编

俺に背いた理由

刑事编

待てい！ ヒ–ロ–登场

【选项】迟れたことを指摘され

┣（1）素直に谢ろう

┃　　TIME STOP：No.55 父の背中

┣（2）迟れた理由を言っておこう

┃　　刑事编18：25的TIME STOP解禁

┣（3）カッコつけて、ごまかしちゃえ

┃　　TIME STOP：No.55 父の背中

┗（4）TIME UP

　　TIME STOP：No.55 父の背中

18:40

刑事编

シリンダ–ラボ侵入

高校生编18：40的TIME LOCK解禁

TO BE CONTINUED

キャスタ–编

百合华さんの援护射击です

高校生编

あのゲ–トの先には……

TIME LOCK

※刑事编进行到18：40后LOCK解除

诈欺师编

俺とスケルトンの因缘

TO BE CONTINUED

ルサンチ编

ヒ–ロ–の拳は谁のために?

TIME LOCK

※キャスタ–编进行到18：50后LOCK解除

18:45

刑事编

↓

キャスタ–编

核心に迫る质问です

TIME LOCK

※高校生编进行到18：55后LOCK解除

高校生编

助けに来た者は……

【选项】缚られていた理由

┣（1）包み隐さず话そう

┣（2）修一郎のことは隐しておこう

┣（3）缚られるの、好きなんだ

┗（4）TIME UP

※选项3有TIPS

诈欺师编

↓

ルサンチ编

↓

18:50

刑事编

↓

キャスタ–编

これが私の选んだものです

ルサンチ编18：40的TIME LOCK解禁

TO BE CONTINUED

高校生编

2人でみことを助けに……

【选项】雅人の申し出に……

┣（1）自分が囮になろう

┣（2）ここは雅人に任せよう

┗（3）TIME UP

※选项1有TIPS

【选项】铳口を向けられて……

┣（1）言う通りにするしかない

┃　　通往高校生编的18：55

┣（2）やられる前に、やるしかない

┃　　TIME STOP：No.47 有理、射杀

┗（3）TIME UP

　　通往高校生编的18：55

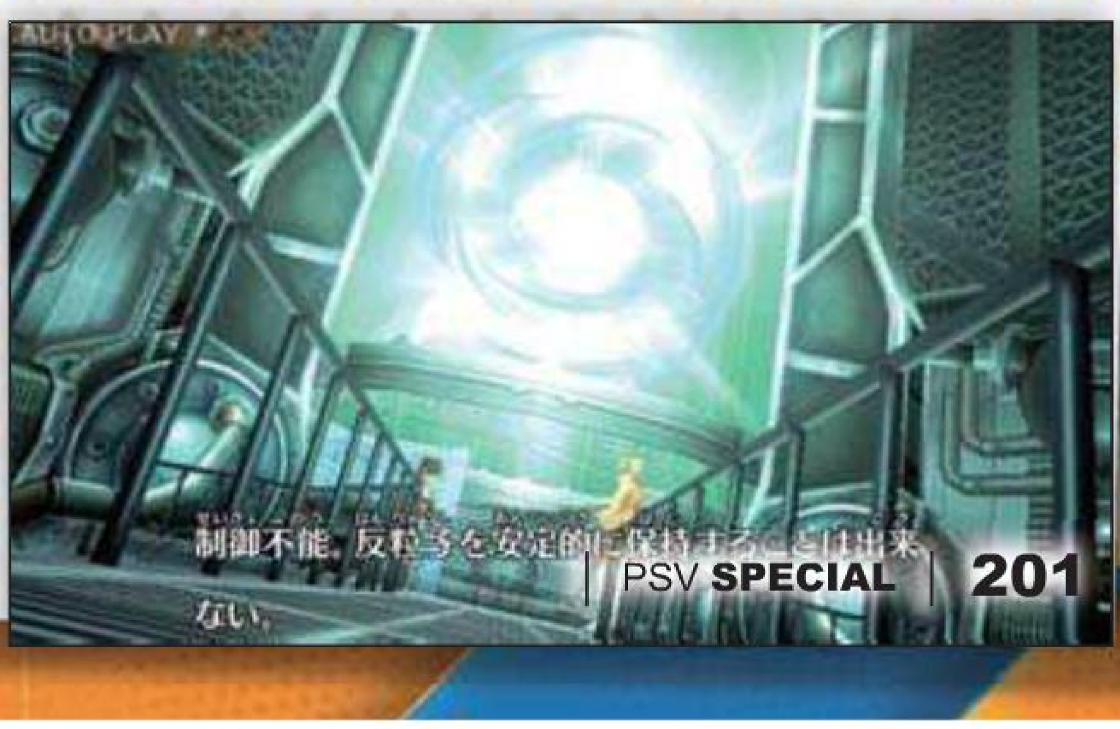
※选项1有TIPS

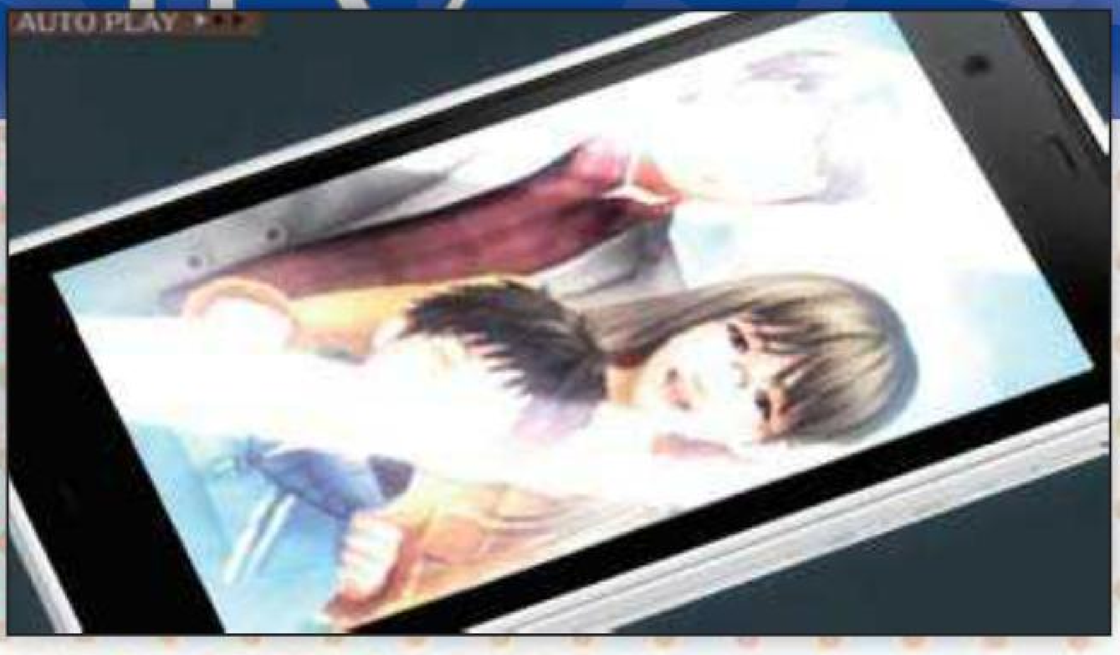
诈欺师编

↓

ルサンチ编

いくぞ！ 世纪の对决





18:55

刑事编

↓

キャスタ–编

↓

高校生编

この人は许せない……

キャスタ–编18：45的TIME LOCK解禁

TO BE CONTINUED

诈欺师编

↓

ルサンチ编

まだまだ……胜负はこれからだ

【PCE】ビッグハンドを倒せ!

┣成功→TO BE CONTINUED

┗失败→TIME STOP：No.52 最后の一击

※只需成功输入最后一个指令即可

19：00～19：55

主线流程

19:00

刑事编

↓

キャスタ–编

↓

高校生编

↓

诈欺师编

↓

ルサンチ编

↓

19:05

刑事编

地下仓库への潜入

キャスタ–编

↓

高校生编

↓

诈欺师编

↓

ルサンチ编

见つからないよう、そ–っと

【选项】クレ–ンを动かすのは?

┣（1）仆が动かします

┃　　TIME STOP：No.56 突然の全灭

┣（2）新道さん、お愿いします

┃　　通往选项【新道を助ける?】

┣（3）雏さん、お愿いします

┃　　通往选项【新道を助ける?】

┗（4）TIME UP

　　通往选项【新道を助ける?】

【选项】新道を助ける?

┣（1）雏さんを守らなきゃ

┃　　TIME STOP：No.57 女の铳击

┃　　※选择后，ルサンチ编能推进到19：45

┣（2）新道さんを助けなきゃ

┃　　Good Choice

┗（3）TIME UP

　　TIME STOP：No.57 女の铳击

　　※选择后，ルサンチ编能推进到19：45

19:10

刑事编

↓

キャスタ–编

↓

高校生编

↓

诈欺师编

↓

ルサンチ编

新道さんを助けなきゃ!

TIME LOCK

※刑事编进行到19：15后LOCK解除

19:15

刑事编

穷地の铳声

ルサンチ编19：10的TIME LOCK解禁

【选项】向けられたSIFの铳口

┣（1）ゲ–トへ飞び入め!

┃　　TIME STOP：No.58 果たせぬ约束（1）

┃　　TIME STOP：No.59 果たせぬ约束（2）

┃　　※选择后，ルサンチ编能推进到19：45

┣（2）有理君の盾に!

┃　　TIME STOP：No.67 强く生きてくれ

┗（3）TIME UP

　　TIME STOP：No.58 果たせぬ约束（1）

　　TIME STOP：No.59 果たせぬ约束（2）

　　※选择后，刑事编能推进到19：45

キャスタ–编

↓

高校生编

↓

诈欺师编

↓

ルサンチ编

ずっと一绪にいようね

19:20

刑事编

↓

キャスタ–编

↓

高校生编

↓

诈欺师编

↓

ルサンチ编

そうだ! あれがあった

TIME STOP：No.66 なれたかな、星に

19:25

刑事编

地下仓库への潜入

キャスタ–编

↓

高校生编

↓

诈欺师编

↓

ルサンチ编

ずっと一绪にいようね

19:30

刑事编

↓

キャスタ–编

↓

高校生编

タイムトラベラ–なのに……

※前提是刑事编19：15选项2

TIME LOCK

※诈欺师编进行到19：30后LOCK解除

高校生编

俺が开ける最后のゲ–ト

※前提是ルサンチ编19：05选项2

刑事编19：35的TIME LOCK解禁

高校生编19：30的TIME LOCK解禁

【选项】ゲ–トを开けろと胁迫され

├（１）……わかった

｜　TIME STOP：No.62 止められない运命（1）

｜　TIME STOP：No.63 止められない运命（2）

｜　※选择后，诈欺师编能推进到19：45

├（２）どう胁してもムダだ

｜　TIME STOP：No.69 最后の大仕事

└（３）TIME UP

　TIME STOP：No.62 止められない运命（1）

　TIME STOP：No.63 止められない运命（2）

　※选择后，诈欺师编能推进到19：45

ルサンチ编

↓

19:35

刑事编

↓

キャスタ–编

↓

高校生编

↓

诈欺师编

↓

ルサンチ编

↓

19:40

刑事编

↓

キャスタ–编

↓

高校生编

↓

诈欺师编

↓

ルサンチ编

↓

19:45

刑事编

光の螺旋

TIME STOP：No.58 果たせぬ约束（１）

※前提是诈欺师编19：30的选项1或3

TIME STOP：No.59 果たせぬ约束（２）

※前提是诈欺师编19：30的选项2

キャスタ–编

最深部に到达です

※前提是诈欺师编19：30的选项2

TIME STOP：No.64 黑い光（１）

※前提是刑事编19：15的选项1或3

キャスタ–编

巨大な装置の前で……

※前提是刑事编19：15的选项2，且诈欺师编19：30的选项2

【选项】铳を构える丝山

├（１）死ぬのは嫌だ

｜　TIME STOP：No.61 果たせぬ思い（2）

├（２）それでもみんなを助ける

｜　TIME STOP：No.68 みことの腕の中で

└（３）TIME UP

　TIME STOP：No.61 果たせぬ思い（2）

诈欺师编

俺の望みが消える时

TIME STOP：No.62 止められない运命（１）

※前提是刑事编19：15的选项1或3

TIME STOP：No.63 止められない运命（２）

※前提是刑事编19：15的选项2

19:50

刑事编

↓

キャスタ–编

全てを闻いたんです

※需满足以下4个条件才能到达此处

1.刑事编19：15的选项2

2.诈欺师编19：30的选项2

3.高校生编19：45的选项2

4.ルサンチ编19：05的选项2

进入タイムトラベラ–ズ编

キャスタ–编

死ぬわけにはいかないから……

TIME STOP：No.60 果たせぬ思い（１）

※前提是诈欺师编19：30的选项1或3

诈欺师编

↓

ルサンチ编

↓

19:55

刑事编

↓

キャスタ–编

世界が终わるんです

TIME STOP：No.65 黑い光（２）

※前提是高校生编19：45的选项1或3

高校生编

↓

诈欺师编

↓

ルサンチ编

↓

タイムトラベラ–编

11:00

これで6回目

11:30

私ができること

12:30

繰り返すのが正しいの?

13:00

私の决めたこと

15:00

キスしてもいい?

19:00

恐いものとかないの?

19:30

保管器に入るために

19:50

管器の中で

【选项】世界の运命を手にして

├（１）レバ–を回す

｜　真结局HAPPY ENDLESS

├（２）レバ–を回さない

｜　普通结局ENDLESS

└（３）TIME UP

　普通结局ENDLESS

19:50

最后のプレゼント

※19：50的真结局达成后

どんな结果になったとしても

※19：50的普通结局达成后

2013年4月28日

2031年4月28日

2049年4月28日

2013年4月28日

TT电话模式攻略

主线通关后可解禁TT电话模式（TTフォン），进入游戏后读取通关存档，就可以在《时间旅人》的主线故事和TT电话模式中任选其一进行游戏了。该模式的主体内容是与美命跨时空通话，发展彼此间的恋情，相当于一个小型的Galgame。该模式下，与玩家通话的美命生活在2002年，且起始的月份和时刻与玩家PSV的系统时间一致。美命所处的2002和玩家所在的2012（以今年为基准）在时间的流逝速度上是一致的，想快速推进流程的话得依靠指令菜单中的Skip来让美命世界的时间加速跳跃到她的下一个活动点。假设玩家在深夜游玩该模式，而美命正在睡觉，玩家想再次与她交流的话，就要在现实中等到第二天上午，或者直接使用Skip指令让美命的时间跳到次日早晨。（好感度提升以后即使是睡觉时也会接电话。）

想快速拿到奖杯或推进剧情的玩家无疑是要使用Skip的。需注意Skip具有一定的限制性，美命世界的时间不得与主机的系统时间在时差上超过48小时。一旦超过，无论怎么使用Skip指令，美命世界的时间将不再推进。即假如系统时间是2012年9月15日13：00：00，那么美命的时间最多只能Skip到2002年9月15日13：00：00，如果玩家还想继续与美命发展事件，就要先存档退出该模式，返回主机的系统设置界面调整系统时间，再重新读档进游戏。这里有个小技巧，如果玩家把系统时间设定在2013年，日历和星期均与美命世界的2002年完全一致，方便安排约会。

GAME OVER

TT电话模式尽管基调轻松，但依然会出现GAME OVER的情况，系统提示为“时间间通信に深刻なエラ–が发生”。一旦出现该提示后，玩家将无法再与美命对话，出现“リセットしてタイトルに戻りますか？”的提示，要求玩家重置存档并返回主界面。一旦重置存档，TT电话之前积累的进度就会消失，从头再来。好在系统不会强制自动存储，一旦看到“时间间通信に深刻なエラ–が发生”的提示，就立即不保存退出（退回到系统界面或直接关机，不要使用Quit指令），纠正自己导致GAME OVER的错误行动。

导致GAME OVER的行动

1.连续10天未曾与美命打电话联系。通过调系统时间来推进日期的玩家尤其要注意，一般来说只需以两天为一个单位拨快时间即可，但如果玩家想迅速刷出各季节的特别约会事件，需要大幅度地推进日程，那么请最多以九天为一个单位跳跃，否则会欲速不达。

2.将系统时间拨回到存档的时间之前，并开始游戏。

3.游戏开始的第三个电话，“**この前はごめんなさい。ロクに**话**も**闻**かないで**”选择回答“**お前みたいな**女、**お**断**りだ**”，注意避免。

4.获得了TIPS NET的NO.46“伏见**みこと・**2”后，进行一些特定举动。（详细参见后文流程攻略）

菜单介绍

指令菜单以一个八面体显示，每个面上均有一个英文单词，功能如下：

Tel：给美命打电话，是游戏最重要的指令。根据美命当时的场合，也有可能不接电话，屏幕上会有不能接电话的红字提示。

Custom：变更设定，相当于普通游戏中的Option。

Mail：阅读美命发来的短信，读完以后可选择是否回复。邮箱中最多保存200条。

Diary：阅读美命的日记，前中期均不开放。

History：通关后才会出现的指令，可回顾与美命发生过的所有对话场景。这些对话场景即使GAME OVER回档了也会保存下来。

Search：查看关键词。

Skip：可使用SKIP和WAIT两个指令，SKIP能令美命的时间推进4个小时；WAIT能令美命世界的时间停止流逝，直到与玩家的系统时间同步为止。

Quit：存档并退出TT电话模式。

攻略流程

由于玩家和美命在设定上处于不同的时空，所以一切的交流都通过打电话或发短信来实现。初期的5个电话是固定剧情，前文也提过，第三个电话千万不要回答“お前みたいな女、お断りだ”。第五个电话结束后，玩家就可以正式自由发展了。

给美命打电话后，一直选择“**タイムトラベルの话だけど**……”就可以提升好感度并推进剧情了。好感度提升到一定幅度后，也可以跟她聊聊2002年的趣事或者让她站起来展示身材。当**タイムトラベル**（时间旅行）的相关问题全部完结后，主话题会切换为“**ロケットのことなんだけど**……”，同样可以累积好感度。需要注意的是，当该系列的问题进展到“**どんなロケットが好きなの？**”后，如果玩家还想继续谈情说爱、甜蜜约会，之后就不要再选择“**ロケットのことなんだけど**……”的话题了，因为会导致剧情强制发展到通关，不再有自由对话时间。

想通关的玩家则继续触发“**ロケットのことなんだけど**……”的对话，发展到“**できるだけ高い所から飞ばせない？**”后，与美命的自由对话全部结束，下面就是固定剧情了，从“**ロケット打ち上げの历史を调べてみたら**……”开始一直发展到“**自称未来人に会ってきたよ**”，记得一定要先存个档，不然容易选错导致GAME OVER。

期间美命会与玩家两度吵架，这是固定剧情，不用担心。“自称未来人に会ってきたよ”对话结束后，请严格按照以下流程进行，否则会GAME OVER。

阅读日记“上村を避けて违う道で归るようにしてた”

↓

对话“この前会った自称未来人いるじゃない。”

↓

一时与美命失去联系。

↓

通过Skip令时间快进，到达当天的中午12：00。

↓

给美命打电话，之后的两个选项，必须选择“电车降りたらすぐ折り返して”，否则选了“また明日かけ直すよ”会GAME OVER。

↓

稍等片刻后，美命会打电话来，依次选择“今日は归った方がいい”、“今日じゃなくても服は买えるだろ”、“俺の好みはコロコロ变わるから”。选错了会GAME OVER。

↓

之后会与未来美命的机器助手发生联系，得知2002年世界的真相，根据接下来玩家的决定，流程会进入正常结局或无限循环。（与主线很像。）

正常结局：选择“彼女のためにアクセスをやめる”

无限循环：选择“世界を牺牲にしても彼女を守る”→“彼女のためなら、それでもいい”。注意无限循环虽然可以保证美命不消失，但只能重复两天内的固定故事，无法进行约会事件。

奖杯获得条件一览

奖杯等级	名称	获得条件
白金	TIME TRAVELERS	获得其他所有奖杯
金	みことの晴着姿	TT电话模式下与美命在12月31日约会
金	みことのサンタコスプレ	TT电话模式下与美命在12月24日约会
金	みことの浴衣姿	TT电话模式下与美命在7月7日约会
金	みことの水着姿	TT电话模式下与美命在8月10日约会
金	全TIMESTOPコンプリ-ト	找到全部TIME STOP
金	全TIPSコンプリ-ト	找到全部TIPS
银	PSみことです	TT电话模式通关，看到AR事件
银	あるべき世界の姿	TT电话模式通关
银	HAPPY ENDLESS	主线达成HAPPY ENDLESS
银	ENDLESS	主线达成ENDLESS
铜	みことの弓道着姿	TT电话模式下见到美命的弓道服姿态
铜	みことのバスタオル姿	TT电话模式下见到美命裹浴巾的姿态
铜	お好みのままに	TT电话模式下令美命性格变更一次
铜	脱・草食男子	TT电话模式下与美命第一次约会

奖杯等级	名称	获得条件
铜	TTフォン起动	开始玩TT电话模式
铜	TIPS400个取得	取得400个TIPS
铜	TIPS300个取得	取得300个TIPS
铜	TIPS200个取得	取得200个TIPS
铜	TIPS150个取得	取得150个TIPS
铜	TIPS100个取得	取得100个TIPS
铜	TIPS50个取得	取得50个TIPS
铜	19时TIMESTOPコンプリ-ト	找到19：00以后的所有TIME STOP
铜	18时TIMESTOPコンプリ-ト	找到18：00以后的所有TIME STOP
铜	17时TIMESTOPコンプリ-ト	找到17：00以后的所有TIME STOP
铜	16时TIMESTOPコンプリ-ト	找到16：00以后的所有TIME STOP
铜	15时TIMESTOPコンプリ-ト	找到15：00以后的所有TIME STOP
铜	14时TIMESTOPコンプリ-ト	找到14：00以后的所有TIME STOP
铜	19时クリア	打完19：00以后的剧情
铜	18时クリア	打完18：00以后的剧情
铜	17时クリア	打完17：00以后的剧情
铜	16时クリア	打完16：00以后的剧情
铜	15时クリア	打完15：00以后的剧情
铜	14时クリア	打完14：00以后的剧情

奖杯总数	34	铜杯	23	银杯	5	金杯	5	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	25小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1

有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

TT电话的奖杯收集

PSV版的本作拥有奖杯系统，将近一半的奖杯是必须在TT电话模式下才能获得的，而且该模式的奖杯质量比主线更高，下面就谈谈如何尽快地获得这些奖杯。

奖杯获得要点

TT电话的奖杯里，除了开始TT电话模式时的“TT**フォン**”、触发通关正常结局的“**あるべき**世界**の**姿”和通关后选择变为AR符号的原Tel指令完成“PS**みことです**”外，其他的奖杯均可概括为“看到美命的不同换装”。尤其四个金杯要求分别看到夏季浴衣、泳装、新年和服和圣诞装，必须分别在7月7日、8月10日、12月24日、12月31日与美命约会，两个银杯则要分别看到美命的弓道服和裹浴巾的姿态。

约会事件需要美命的好感度升到最高等级才能触发，而按照前面介绍的流程发展，从初期发展到最高好感度大致需要一个月时间，建议玩家将时间设定到6月1日开始游戏。（注意不要出现时间引起的GAME OVER。）从6月1日开始按照文中攻略发展流程，当对话进行到“**ロケットのことなんだけど**……”的“**どんなロケットが**好き**なの?** ”时，不要再说任何关于火箭的话题（**ロケット**），只互相寒暄日常。在7月结束前，选择“今度**の**周末**デ-トして**”来测试一下好感度，看美命是否同意约会，只要同意后，就可以开始拿奖杯了。大体的流程是：提升好感度→拿到弓道服奖杯→拿到夏季浴衣奖杯（7月）→拿到泳装奖杯（8月）→设置系统时间跳跃到12月（以9天为一个单位递进，小心GAME OVER）→拿到圣诞奖杯（12月圣诞节前一周）→拿到新年和服奖杯（12月新年到来的前一周）→通关扫尾。

弓道服：当美命在弓道部活动时给她打电话，接电话以后就能看到。需要注意，此时美命的好感度不能太高，否则会和好感度低时一样不接电话。

裹浴巾：美命在早晨或晚上20：00后会发生入浴事件，在她洗好澡后（提示出现“リラックス”字样）的15分钟内打电话。美命的洗澡总时间为45分钟，等得不耐烦的话可以每5分钟为单位拨快时间，直到字样变化为止。

夏季浴衣：7月1日～7月6日之间发出约会请求，成功在7月7日当天约会。

泳装：8月4日～8月9日之间发出约会请求，成功在8月10日当天约会。

圣诞装：12月16日～12月23日之间发出约会请求，成功在12月24日当天约会。

新年和服：12月25日～12月30日之间发出约会请求，成功在12月30日当天约会。

注意了以上要点后，只需正常通关便可解禁TT电话的所有奖杯了。

收集要素一览

TIME STOP

编号	名称	出现场所
1	迷惑防止条例违反	刑事编14：10选项2
2	交通事故	刑事编14：20
3	藏元の人身事故	キャスタ-编14：20选项2或3
4	神谷射杀	刑事编14：20选项2
5	置いてけぼり	キャスタ-编14：25选项1或3
6	テレビファイブ炎上	キャスタ-编14：40（前提※刑事编14：35选项2或3）
7	テロ阻止失败	刑事编14：35选项2或3
8	お前の方がテロリスト	キャスタ-编14：40的PCE失败
9	爆弹作动	刑事编14：45选项1
10	身代わり	刑事编14：45选项2或4
11	大惨事	刑事编14：50的PCE失败
12	表、里、里、表、里、表	诈欺师编15：05选项2
13	未成年は见ちゃダメ	刑事编15：00选项2
14	不死身の最期	刑事编15：10的PCE失败
15	ロクロの怪人	キャスタ-编15：25（前提※高校生编15：25选项1或3或4）
16	指名手配犯逮捕	刑事编15：40（前提※ルサンチ编15：30选项2或3）
17	着信拒否	ルサンチ编15：30选项2或3
18	みことからの电话	诈欺师编15：45（前提※高校生编15：45“みことに丝山のことを报せる？”选项2或3）
19	アニョハセヨ	高校生编15：45的PCE失败
20	谜の人影	高校生编15：55的PCE失败
21	巨汉の袭击	キャスタ-编15：50的PCE失败
22	オオカミさん感电死	刑事编15：50选项3
23	フルボッコ	ルサンチ编16：00选项3
24	かくれんぼ	刑事编16：00选项2
25	美女と美少女と野兽	刑事编16：00选项3
26	もみもみ	ルサンチ编16：05选项2火4
27	迷探侦・雏	キャスタ-编16：10（前提※诈欺师编16：00选项1或3或4）
28	爱の逃避行	诈欺师编16：15选项3或4
29	ドクロたちの袭击	高校生编16：25的PCE失败
30	非现实へようこそ	ルサンチ编16：35的PCE失败
31	女子トイレ笼城	诈欺师编16：45的PCE失败
32	あいつは何番目?	诈欺师编16：50（前提※キャスタ-编16：50选项1或3）
33	岚の始まり	キャスタ-编16：50选项1或3
34	丝ちゃんの逆鳞	高校生编16：55选项3
35	タイムオ-バ-	刑事编16：55的PCE失败
36	闭じられた道	高校生编17：00的PCE失败
37	ヨ-クシャテリア	诈欺师编17：00的选项3
38	建设资材の下敷き	刑事编17：05（前提※ルサンチ编17：05选项1或3或4）
39	决别のお小遣い	キャスタ-编17：15选项3
40	やっぱり言ったよな	诈欺师编17：15的PCE失败
41	幼少期のトラウマ	ルサンチ编17：40（前提※刑事编17：30选项1或3）
42	避难、间に合わず	刑事编17：30选项1或3
43	サングラス	诈欺师编17：45选项3或4
44	まるで磁石のように	刑事编17：50的PCE失败
45	自分でまいたタネ	ルサンチ编17：45选项3或4
46	后悔	高校生编18：00选项2或3
47	有理、射杀	高校生编18：50选项2
48	绝望の特攻	ルサンチ编18：05（前提※诈欺师编18：00选项1或3）
49	起爆スイッチ作动	ルサンチ编18：15（前提※刑事编18：20选项2或4）
50	手元がくるって大爆发	ルサンチ编18：20的PCE失败
51	无念のダ-クヒ-ロ-	ルサンチ编18：25选项3
52	最后の一击	ルサンチ编18：55的PCE失败
53	500人の命の代偿	刑事编18：20选项2或4
54	不正アクセス检知	刑事编18：20选项1或3（前提※ルサンチ编18：20的PCE失败）
55	父の背中	刑事编18：25（前提※ルサンチ编18：35选项1或3或4）
56	突然の全灭	ルサンチ编19：05“クレ-ンを动かすのは？”选项1
57	女の铳击	ルサンチ编19：45（前提※ルサンチ编19：05“新道を助ける？”选项1或3）
58	果たせぬ约束（1）	刑事编19：45（前提※刑事编19：15选项1或3 & 诈欺师编19：30选项1或3）
59	果たせぬ约束（2）	刑事编19：45（前提※刑事编19：15选项1或3 & 诈欺师编19：30选项2）
60	果たせぬ思い（1）	高校生编19：50（前提※刑事编19：15选项2 & 诈欺师编19：30选项1或3）
61	果たせぬ思い（2）	高校生编19：45选项1或3（前提※刑事编19：15选项2 & 诈欺师编19：30选项2）
62	止められない运命（1）	诈欺师编19：45（前提※诈欺师编19：30选项1或3 & 刑事编19：15选项1或3）
63	止められない运命（2）	诈欺师编19：45（前提※诈欺师编19：30选项1或3 & 刑事编19：15选项2）
64	黒い光（1）	キャスタ-编19：45（前提※刑事编19：15选项1或3 & 诈欺师编19：30选项2）
65	黒い光（2）	キャスタ-编19：55（前提※刑事编19：15选项2 & 诈欺师编19：30选项2 & 高校生编19：45选项1或3）
66	なれたかな、星に	ルサンチ编19：20（前提※ルサンチ编19：05“新道を助ける？”选项2）
67	强く生きてくれ	刑事编19：15选项2
68	みことの腕の中で	高校生编19：45选项2（前提※刑事编19：15选项2 & 诈欺师编19：30选项2）
69	最后の大仕事	诈欺师编19：30选项2（前提※ルサンチ编19：05“新道を助ける？”选项2）

TIPS

编号	TIPS名	种类	出现场所
1	交差点	豆知识	刑事编14：10
2	大型透过ビジョン	科学	刑事编14：10
3	有机EL	科学	刑事编14：10
4	宇宙エレベ–タ–	社会	刑事编14：10
5	交差点	豆知识	刑事编14：10
6	痴汉	豆知识	刑事编14：10选项2
7	视线	キャラ	刑事编14：10选项2
8	迷惑防止条例	社会	刑事编14：10选项2
9	交差点	豆知识	刑事编14：10选项2
10	闻いてないじゃん	豆知识	キャスタ–编14：05
11	テレビファイブ	社会	キャスタ–编14：05
12	ニュ–スタ–ミナル	社会	キャスタ–编14：05
13	デビルイヤ–	キャラ	キャスタ–编14：05
14	邻の晚ご饭	流行	キャスタ–编14：05选项2
15	バ–カバ–カ	キャラ	キャスタ–编14：05选项2
16	かつお节	豆知识	キャスタ–编14：05选项3
17	ベ–カム	豆知识	キャスタ–编14：05
18	女子アナ☆ボンバイエ	流行	キャスタ–编14：05
19	视听率の神の子	キャラ	キャスタ–编14：05
20	制作会社	社会	キャスタ–编14：05
21	ヤラセ	社会	キャスタ–编14：05
22	ストック映像	豆知识	キャスタ–编14：05
23	知ってるよ、それぐらい	豆知识	キャスタ–编14：05
24	绿ケ丘高校	社会	キャスタ–编14：20
25	ドクロのマスク	社会	キャスタ–编14：20
26	未成年	社会	キャスタ–编14：20
27	俺だから入手できた	キャラ	キャスタ–编14：20
28	暗杀事件	社会	キャスタ–编14：20
29	紧急テロ警报	社会	キャスタ–编14：20
30	セ–ル警报	流行	キャスタ–编14：20
31	警部补	キャラ	刑事编14：20
32	搜查班长	社会	刑事编14：20
33	ESS	社会	刑事编14：20
34	ある立てこもり事件	社会	刑事编14：20
35	ESS专任管理官	キャラ	刑事编14：20
36	伏见明	キャラ	キャスタ–编14：25
37	コスプレ	流行	キャスタ–编14：25选项2
38	1番系统	社会	刑事编14：30
39	情报统制	社会	高校生编15：05
40	クラッキング・ツ–ル	科学	高校生编15：05
41	パワ–ロ–ダ–	科学	高校生编15：05
42	ア–ビタ–・ペトロニウス	豆知识	高校生编15：05
43	帝都大学	社会	高校生编15：05
44	加速器	科学	高校生编15：05
45	高エネルギ–物理学实验	科学	高校生编15：05
46	平行世界	科学	高校生编15：05
47	地味で根暗	キャラ	高校生编15：05选项2
48	粋なジョ–ク	キャラ	高校生编15：05选项3
49	ウィットとユ–モア	豆知识	高校生编15：05选项3
50	なんでオマエが决めんだよ	豆知识	ルサンチ编15：00
51	キモオタ	豆知识	ルサンチ编15：00
52	アメコミ	流行	ルサンチ编15：00
53	战队もの	流行	ルサンチ编15：00
54	ピンク	流行	ルサンチ编15：00
55	肉まん	流行	ルサンチ编15：10
56	魔法の携带	豆知识	ルサンチ编15：10
57	20万圆の生活费	キャラ	ルサンチ编15：10
58	大きなカ–ド引き落とし	キャラ	ルサンチ编15：10选项1
59	父さん	キャラ	ルサンチ编15：10
60	コンバットナイフ	豆知识	诈欺师编15：05
61	秘密	キャラ	刑事编15：00“秘藏のビデオテ–プ”选项2
62	大人としての责任	キャラ	刑事编15：00“秘藏のビデオテ–プ”选项2
63	高重力场研究所	科学	刑事编15：00“秘藏のビデオテ–プ”选项1
64	特殊现象事案	社会	刑事编15：00“秘藏のビデオテ–プ”选项1
65	石棺	社会	刑事编15：00“秘藏のビデオテ–プ”选项1
66	全日本电力	社会	刑事编15：00“秘藏のビデオテ–プ”选项1
67	理性という名の『たが』	豆知识	刑事编15：00“隙をついて……”选项3
68	オオカミ	豆知识	刑事编15：00“隙をついて……”选项3
69	ムエタイの选手	キャラ	ルサンチ编15：15
70	ファイトマネ–	キャラ	ルサンチ编15：15
71	マンガを立ち读み	キャラ	ルサンチ编15：15
72	努力では埋まらない壁	キャラ	ルサンチ编15：15
73	サラ金	社会	ルサンチ编15：15选项2
74	3千	キャラ	ルサンチ编15：15选项3
75	アディオス	豆知识	ルサンチ编15：15
76	ホイ–ラ–	科学	诈欺师编15：15
77	ファインマン	科学	诈欺师编15：15
78	先进波	科学	诈欺师编15：15
79	アインシュタイン	科学	诈欺师编15：15
80	マレット	科学	诈欺师编15：15
81	あるタイムマシン原理の特许	科学	诈欺师编15：15
82	时空连续体	科学	诈欺师编15：15
83	新エネルギ–开发	社会	キャスタ–编15：15
84	大食い歌合战	キャラ	キャスタ–编15：15选项2
85	はちきれんばかりの若さ	キャラ	キャスタ–编15：20（前提※高校生编15：25选项2）
86	ロクロ	豆知识	キャスタ–编15：25（前提※高校生编15：25选项1或3）
87	アングラサイト	社会	キャスタ–编15：25（前提※高校生编15：25选项2）
88	着信拒否	キャラ	ルサンチ编15：30选项2
89	三流の发想	豆知识	刑事编15：40选项3
90	悪の秘密结社	キャラ	ルサンチ编15：55
91	家	キャラ	ルサンチ编15：45选项1
92	ヒモ	豆知识	ルサンチ编15：45选项2
93	マスカラ	豆知识	ルサンチ编15：50选项2→PCE小失败（左右摇杆来回24次左右）
94	ウォ–タ–プル–フ	豆知识	ルサンチ编15：50选项2→PCE小失败（左右摇杆来回24次左右）
95	マミ	キャラ	ルサンチ编15：50选项2→PCE小失败（左右摇杆来回24次左右）
96	ブレイクダンス	豆知识	ルサンチ编15：50选项2→PCE成功
97	2人乘り	社会	诈欺师编15：45
98	等加速度直线运动	科学	诈欺师编15：45
99	微笑みの贵公子	流行	高校生编15：45/选择肢→PCE失败
100	古いよ	流行	高校生编15：45“笑颜の练习？”选项1→PCE失败
101	下仆	豆知识	高校生编15：45“みことに丝山のことを报せる？”选项2
102	执事	流行	高校生编15：45“みことに丝山のことを报せる？”选项2
103	どこどこ	キャラ	高校生编15：45“みことに丝山のことを报せる？”选项1
104	盛りのついた野良猫	キャラ	高校生编15：45
105	宇宙エレベ–タ–	社会	高校生编15：45
106	阴谋说	キャラ	高校生编15：45
107	ゾンビマシン	科学	高校生编15：50选项2
108	UTMゲ–トウェイ	科学	高校生编15：50选项2
109	非检出型トレ–サ–	科学	高校生编15：50选项2
110	ログ洗净	科学	高校生编15：50选项2
111	ネットリ–クス	社会	キャスタ–编15：50
112	2010年代	社会	キャスタ–编15：50
113	いいもの	社会	キャスタ–编15：50的PCE成功
114	ゲ–ムシナリオライタ–	豆知识	ルサンチ编16：00
115	海外の动画	流行	ルサンチ编16：00
116	杂志	流行	ルサンチ编16：00
117	纸媒体	社会	ルサンチ编16：00
118	あやりんのお悩み解SHOW！	流行	ルサンチ编16：00选项2
119	あやりん	流行	ルサンチ编16：00选项2
120	おきゃん女学院	流行	ルサンチ编16：00选项2
121	女学院指定用品	流行	ルサンチ编16：00选项2
122	桃组学级委员	流行	ルサンチ编16：00选项2
123	元气RING RING	流行	ルサンチ编16：00选项3
124	おきゃん女学院・学院绍介	流行	ルサンチ编16：00选项3
125	园田真智子	流行	ルサンチ编16：00选项3
126	その、街	流行	ルサンチ编16：00选项3
127	虹色シャワ–	流行	ルサンチ编16：00选项4
128	樋口康子	流行	ルサンチ编16：00选项4
129	保志乃なずな	流行	ルサンチ编16：00选项4
130	デジタル48	流行	ルサンチ编16：00选项1或2或4
131	デジタル握手会	流行	ルサンチ编16：00选项1或2或4
132	一瞬の光阴、轻んずべからず	豆知识	ルサンチ编16：00选项1或2或4
133	オタト–ク	豆知识	ルサンチ编16：00选项1或2或4
134	下には下がいる	豆知识	ルサンチ编16：00选项1或2或4
135	お台场16号埋立地	社会	刑事编16：00
136	イタズラ心	豆知识	刑事编16：00选项2
137	ぎゃふん	豆知识	刑事编16：00选项2
138	SP	社会	刑事编16：05
139	低赁金化	社会	ルサンチ编16：05
140	いざこざ	社会	ルサンチ编16：05
141	ネットカフェに住んでいる	社会	ルサンチ编16：05
142	ラヴマックス	流行	ルサンチ编16：05
143	舞子タン	流行	ルサンチ编16：05
144	绪方首相	キャラ	ルサンチ编16：05选项1或3
145	女の心变わり	キャラ	ルサンチ编16：05选项1或3
146	别れた人	キャラ	ルサンチ编16：05选项1或3
147	アマドン	社会	ルサンチ编16：05选项1或3
148	迷わず行けよ。行けばわかるさ	豆知识	ルサンチ编16：05选项4
149	ファイブレベルン	流行	高校生编16：00
150	クロ–ン携带	豆知识	高校生编16：00
151	ドッペルゲンガ–	豆知识	高校生编16：00选项1
152	タイムトラベル	科学	高校生编16：05
153	ネット・アナキスト	社会	高校生编16：05
154	クロ–ズド・ボ–ド	社会	高校生编16：05
155	エッチなサイト	社会	ルサンチ编16：10
156	求职サイト	社会	ルサンチ编16：10
157	ホスト	豆知识	ルサンチ编16：10
158	宇宙エレベ–タ–	社会	ルサンチ编16：10
159	夜の帝王	豆知识	ルサンチ编16：10选项1
160	卖上バック	豆知识	ルサンチ编16：10选项1
161	指名バック	豆知识	ルサンチ编16：10选项1
162	アンドウ	豆知识	ルサンチ编16：10选项1
163	东京スカイツリ–の第2展望台	流行	ルサンチ编16：10选项3
164	出る前に负けること考える马鹿	豆知识	ルサンチ编16：10
165	オワコン	豆知识	キャスタ–编16：10（前提※诈欺师编16：00选项1或3或4）
166	量子力学	科学	诈欺师编16：00选项2
167	众院予算委员会	社会	刑事编16：15
168	バラエティ番组	流行	キャスタ–编16：15“スク–プを目前にして”选项3
169	黑酢	豆知识	キャスタ–编16：15“1つだけの质问”选项3
170	冷え性対策	豆知识	キャスタ–编16：15“1つだけの质问”选项3
171	低温レ–ザ–	科学	诈欺师编16：15
172	重力波检出实验	科学	诈欺师编16：15
173	キング・オブ・ダメ男	豆知识	诈欺师编16：15选项2
174	マル暴	社会	诈欺师编16：25
175	セクシ–ビ–ム	豆知识	诈欺师编16：25
176	父亲の会社	キャラ	高校生编16：15
177	CERN	科学	高校生编16：20
178	时间跳跃	科学	高校生编16：20
179	重力异常	科学	高校生编16：20
180	ショ–トケ–キ	流行	高校生编16：15选项2
181	ショコラケ–キ	流行	高校生编16：15选项3
182	シフォンケ–キ	流行	高校生编16：15选项1
183	红白	豆知识	ルサンチ编16：30选项1
184	おばさん	豆知识	ルサンチ编16：30选项2
185	ルサンチ☆ガ–ル	キャラ	ルサンチ编16：30选项3
186	琉璃色の宇宙	流行	ルサンチ编16：40
187	诈欺师	キャラ	诈欺师编16：50
188	日本经济连盟	社会	キャスタ–编16：55
189	经济通产省 经济产业政策局	社会	キャスタ–编16：55
190	守卫システム	科学	高校生编16：50
191	宇宙エレベ–タ–	社会	高校生编16：55选项1或2或4
192	レポ–ト用纸3枚	社会	高校生编16：55选项3
193	就职率	社会	高校生编16：55选项1或2或4
194	失业率	社会	高校生编16：55选项1或2或4
195	消费税	社会	高校生编16：55选项1或2或4
196	イケメン	豆知识	ルサンチ编16：45
197	膝蹴りはプロ并み	キャラ	ルサンチ编16：45
198	派遣社员	キャラ	ルサンチ编16：45
199	安いお给料	キャラ	ルサンチ编16：45
200	カ–ドキ–	科学	刑事编16：50
201	パフォ–マンス	社会	刑事编16：50
202	ペンを持ち步いてる	キャラ	ルサンチ编17：00选项3
203	まゆげをつなげる	豆知识	ルサンチ编17：00选项3
204	まぶたに目	豆知识	ルサンチ编17：00选项3
205	额に肉	豆知识	ルサンチ编17：00选项3
206	上からの指示	社会	キャスタ–编17：00
207	都知事	社会	キャスタ–编17：00
208	紧急节电要请	社会	キャスタ–编17：00
209	女子アナのオトコ关系	キャラ	キャスタ–编17：05
210	女性周刊志	流行	キャスタ–编17：05
211	里で手を引いて	キャラ	キャスタ–编17：05
212	シャッタ–	豆知识	高校生编17：00的PCE成功
213	才女	キャラ	诈欺师编17：00选项2
214	このスタイル	キャラ	诈欺师编17：00选项2
215	赞否两论	豆知识	诈欺师编17：00选项2
216	さりげない气遣い	キャラ	诈欺师编17：00选项2
217	大人げない	キャラ	诈欺师编17：00选项3
218	ヨ–クシャテリア	豆知识	诈欺师编17：00选项3
219	フィッシュアンドチップス	豆知识	诈欺师编17：00选项4
220	ギャンブル好き	キャラ	诈欺师编17：05
221	オリジナルのカ–ドゲ–ム	キャラ	诈欺师编17：05
222	地球が何回回った时	キャラ	ルサンチ编17：05选项1
223	ボス	流行	ルサンチ编17：05选项1
224	ヤマさん	流行	ルサンチ编17：05选项1
225	仆にその手を污せというのか	豆知识	ルサンチ编17：05选项3
226	あの传说の	社会	ルサンチ编17：05
227	文集	キャラ	刑事编17：10
228	新たな力	キャラ	ルサンチ编17：10
229	自主性を重んじるヒ–ロ–	キャラ	ルサンチ编17：10“みことを渡せと言われ……”选项3
230	反粒子	科学	キャスタ–编17：15
231	お财布	キャラ	キャスタ–编17：15选项3
232	ほとんど何も食べてない	キャラ	キャスタ–编17：15选项3
233	うめえ棒	流行	キャスタ–编17：15选项3
234	伏见明	キャラ	キャスタ–编17：20
235	根性が卖り	キャラ	诈欺师编17：15
236	引退	キャラ	诈欺师编17：15
237	理科が苦手	キャラ	诈欺师编17：20/PCE失败
238	明菜	キャラ	诈欺师编17：20/PCE成功
239	寝室の水槽	キャラ	诈欺师编17：20/PCE成功

编号	TIPS名	种类	出现场所
240	酪农家	キャラ	ルサンチ编17：30
241	非实在美少女LOVE	社会	ルサンチ编17：35（前提※刑事编17：30选项1）
242	妙な连中	キャラ	刑事编17：30
243	そういう关系	豆知识	刑事编17：30选项2
244	部员の问题は科学部全体の问题	キャラ	高校生编17：35
245	みことのチョコレ–ト	キャラ	高校生编17：45选项2
246	みこと最近太つたよな	キャラ	高校生编17：45选项2
247	墓穴を掘る	キャラ	高校生编17：45选项2
248	厚焼き玉子	キャラ	高校生编17：50
249	英语得意だろ	キャラ	高校生编17：55
250	量子的结合	科学	高校生编17：55
251	因果律	科学	高校生编17：55
252	セレブつぽく见せる效果	豆知识	诈欺师编17：45选项2
253	目がぁ–！目がぁ–！！	豆知识	诈欺师编17：45选项2
254	サングラス	キャラ	诈欺师编17：45选项1
255	闪光弹	豆知识	诈欺师编17：45选项2
256	タイムライン	科学	诈欺师编17：55
257	代々木ブロ–ドウエイ	流行	刑事编17：55的PCE成功
258	ちょつとしたイタズラ	キャラ	ルサンチ编17：45选项3
259	负荷	科学	キャスタ–编17：45
260	サ–バ–	科学	キャスタ–编17：45
261	そういう统计	豆知识	高校生编18：00
262	笑いのセンスがない	キャラ	高校生编18：45选项3
263	眼镜の上からマスク	キャラ	高校生编18：50“雅人の申し出に……”选项1※
264	铳	豆知识	高校生编18：50“铳口を向けられて……”选项1※
265	紧急事态发生マニュアル	豆知识	高校生编18：55“铳口を向けられて……”选项1
266	电波统制	科学	高校生编18：55“铳口を向けられて……”选项1
267	通信阻害电波	科学	高校生编18：55“铳口を向けられて……”选项1
268	俺のケ–キ	キャラ	诈欺师编18：00“つまり言いたいことは？”选项3
269	救命胴衣	豆知识	诈欺师编18：00
270	24倍	キャラ	诈欺师编18：00“この男を乘せていく？”选项2
271	先进波观测	科学	诈欺师编18：10
272	パイ中间子	科学	诈欺师编18：10
273	对消灭	科学	诈欺师编18：10
274	时空歪曲	科学	诈欺师编18：10
275	静脉认证	科学	诈欺师编18：10
276	ジャミング电波	科学	诈欺师编18：15
277	干涉电波除去プログラム	科学	诈欺师编18：15
278	カタギの男	キャラ	诈欺师编18：20
279	放射线被害に关する研究论文	キャラ	诈欺师编18：35
280	そのもしや	豆知识	ルサンチ编18：05选项3
281	エトランゼ	キャラ	ルサンチ编18：20
282	战斗工兵	豆知识	ルサンチ编18：20
283	C4	豆知识	ルサンチ编18：20的PCE成功
284	会えない时间が爱育てる	流行	ルサンチ编18：55
285	IPS	科学	刑事编18：20选项1或3
286	IPアドレス	科学	刑事编18：20选项1或3
287	本厅第一机动队	豆知识	刑事编18：40
288	クォンタム・エネルギ–	科学	キャスタ–编18：00
289	アイデンティティ	豆知识	キャスタ–编18：15
290	あみだくじ	キャラ	キャスタ–编18：15“インタビュ–をやめるか闻かれ”选项3
291	伏见明	キャラ	キャスタ–编18：35
292	大スポンサ–	社会	キャスタ–编18：35
293	宇宙エレベ–タ–	社会	キャスタ–编18：50
294	ダミ–	社会	キャスタ–编18：50
295	レッドショルダ–	社会	任意角色从18：55开始一直到进入19：00
296	SIF	社会	任意角色从18：55开始一直到进入19：00
297	国家特殊事案对策本部	社会	任意角色从18：55开始一直到进入19：00
298	カモ––ンツ！！	豆知识	ルサンチ编19：10“新道を助ける？”选项2
299	配电设备	科学	刑事编19：05
300	ERブリッジ	科学	キャスタ–编19：50
301	重力崩坏	科学	キャスタ–编19：50
302	どら焼き	豆知识	タイムトラベラ–编13:00
303	ネズミ	豆知识	タイムトラベラ–编19：00
304	磁场カプセル	科学	タイムトラベラ–编19：30
305	对消灭エネルギ–	科学	タイムトラベラ–编19：30
306	バンチ	科学	タイムトラベラ–编2031年4月28日
307	中性子	科学	タイムトラベラ–编2031年4月28日
308	エヴエレットの多世界解释	科学	タイムトラベラ–编2031年4月28日
309	コペンハ–ゲン解释	科学	タイムトラベラ–编2031年4月28日
310	磁力线	科学	タイムトラベラ–编2031年4月28日
311	エルゴ领域	科学	タイムトラベラ–编2031年4月28日
312	9エクサジュ–ル	科学	タイムトラベラ–编2031年4月28日
313	ホイ–ラ–ファイマンゲ–ジ	科学	タイムトラベラ–编2031年4月28日
314	量子交流	科学	タイムトラベラ–编2031年4月28日
315	雏	里话	キャスタ–编14：05
316	贯いた	里话	刑事编14：45选项2或4
317	车	里话	キャスタ–编14：55
318	猫の名前	里话	高校生编15：05
319	みこと	里话	高校生编15：05
320	流した泪はマスクで隐し	里话	ルサンチ编15：00
321	新道	里话	诈欺师编15：05
322	ホンマに本间君なの?	里话	ルサンチ编15：20
323	笑颜の练习	里话	高校生编15：45
324	电话	里话	诈欺师编16：00选项2
325	2013年	里话	高校生编16：20
326	なんの问题もないんだつてばさ	里话	诈欺师编16：15选项3或4
327	この子	里话	ルサンチ编16：30
328	ち、违うんだ	里话	ルサンチ编16：30选项2
329	リアルライフヒ–ロ–	里话	ルサンチ编16：35的PCE成功
330	ネコの着ぐるみ	里话	キャスタ–编16：45
331	着ぐるみ	里话	キャスタ–编16：50
332	反省文	里话	高校生编16：55选项3
333	捕まつてるみこと	里话	诈欺师编16：50（前提※キャスタ–编16：50选项1或3）
334	宇宙エレベ–タ–	里话	任意角色从16：55开始一直到进入17：00
335	そんな	里话	キャスタ–编17：00
336	亲が有利	里话	诈欺师编17：05选项1
337	今度は俺の胜ちだ	里话	诈欺师编17：10
338	ここで负けなければ	里话	诈欺师编17：10
339	引き分けでも胜てる	里话	诈欺师编17：10
340	この人	里话	ルサンチ编17：05
341	热い气持ち	里话	ルサンチ编17：10“ナパに战いを任せるか？”选项2
342	どつちか	里话	诈欺师编17：15
343	着ぐるみ	里话	刑事编17：30
344	俺のせい	里话	刑事编17：30选项1或3
345	その统计	里话	高校生编18：00
346	学校の里庭	里话	高校生编18：00
347	谛めるの?	里话	高校生编18：00选项2或3
348	タイムトラベラ–の力	里话	刑事编18：25（前提※ルサンチ编18：35选项2）
349	时空混浊	里话	诈欺师编18：40
350	キャ	里话	诈欺师编18：40
351	そういうことか	里话	诈欺师编18：40
352	全日本电力のビル	里话	ルサンチ编18：35选项2
353	神の见えざる手	里话	キャスタ–编18：50
354	ジン	里话	任意角色从18：55开始一直到进入19：00
355	仆がやつてみる	里话	任意角色从18：55开始一直到进入19：00
356	6回目	里话	タイムトラベラ–编11：00
357	18年前	里话	タイムトラベラ–编12:30
358	助けないといけない人	里话	タイムトラベラ–编12:30
359	新手がきた	里话	タイムトラベラ–编19：00
360	空を舞う鸟	里话	タイムトラベラ–编19：55（前提※タイムトラベラ–编19：50选项2或3）
361	タイムトラベル	里话	タイムトラベラ–编2031年4月28日
362	タイムマシン	里话	タイムトラベラ–编2049年4月28日
363	不满そう	里话	タイムトラベラ–编2049年4月28日
364	猫の名前	里话	タイムトラベラ–编2049年4月28日
365	涩谷驿前の交差点	里话	刑事编14：00
366	あの子	里话	刑事编14：10
367	ロストホ–ル	里话	キャスタ–编14：00
368	足止め	里话	キャスタ–编14：40/PCE成功
369	警备员室で寝てる	里话	キャスタ–编14：05
370	お前は	里话	高校生编15：00
371	谁かのため	里话	高校生编15：00
372	みこと	里话	高校生编15：00
373	キス	里话	高校生编15：00
374	科学部	里话	高校生编15：05
375	みこと	里话	高校生编15：05
376	300エンデス	里话	ルサンチ编15：10
377	父さん	里话	ルサンチ编15：10
378	新道博士	里话	诈欺师编15：05
379	吸いすぎ	里话	诈欺师编15：15
380	4月28日	里话	刑事编15：00“秘藏のビデオテ–プ”选项1
381	丝山先生	里话	高校生编15：45
382	みこと	里话	高校生编16：05
383	お礼におつぱいを揉んで	里话	诈欺师编16：45的PCE成功
384	私はそう思う	里话	高校生编16：55选项1或2或4
385	スケルトン	里话	任意角色从16：55开始一直到进入17：00
386	彼	里话	キャスタ–编17：05
387	カ–ドゲ–ム	里话	诈欺师编17：05
388	目が觉めたら	里话	诈欺师编18：00
389	运命	里话	高校生编18：35
390	その女性	里话	诈欺师编18：10
391	それ以上は闻かない	里话	诈欺师编18：40
392	事前に摄つておいた	里话	刑事编18：10
393	鲤村さん、速水くん	里话	ルサンチ编18：55
394	ルサンチレディ–	里话	ルサンチ编18：55
395	正义が俺を呼んでるぜ！	里话	ルサンチ编18：55
396	待つていたぞ	里话	ルサンチ编18：55的PCE成功
397	もう闻いているよ	里话	高校生编19：50（前提※高校生编19：45选项2）
398	别人	里话	刑事编19：05
399	名前に☆	里话	ルサンチ编19：20（前提※ルサンチ编19：05“新道を助ける？”选项2）
400	俺自身	里话	诈欺师编19：35（前提※诈欺师编19：30选项2）
401	あいつと张り合つてみせる	里话	诈欺师编19：35（前提※诈欺师编19：30选项2）
402	雏さん	里话	キャスタ–编19：50
403	血の系がり	里话	タイムトラベラ–编12：30
404	美味しいもの	里话	タイムトラベラ–编13：00
405	私が世界をあるべき形に戻す	里话	タイムトラベラ–编13：00
406	怖いもの	里话	タイムトラベラ–编19：00
407	自分のことしか	里话	タイムトラベラ–编19：30
408	私1人の意思	里话	タイムトラベラ–编19：30
409	ここまできて迷うなんて	里话	タイムトラベラ–编19：30
410	これが私の选んだ答え	里话	タイムトラベラ–编19：55（前提※タイムトラベラ–编19：50选项1）
411	美命	里话	タイムトラベラ–编2031年4月28日
412	ロストホ–ル	里话	キャスタ–编14：00
413	搜查一课紧急出动班	里话	刑事编14：00
414	ピ–ト	里话	高校生编15：05
415	リアルライフヒ–ロ–	里话	ルサンチ编15：00
416	危险なエネルギ–实验	里话	刑事编15：00“秘藏のビデオテ–プ”选项1
417	学者	里话	诈欺师编15：15
418	パワ–ロ–ダ–	里话	高校生编15：50选项1
419	宇宙エレベ–タ–	里话	キャスタ–编15：50
420	纸最强	里话	ルサンチ编16：00
421	ヤバイところまでアクセス	里话	高校生编16：05
422	现职刑事が关与	里话	刑事编16：15
423	筱原君	里话	诈欺师编16：15
424	白土パティシエ监修	里话	高校生编16：15选项4
425	クォンタム・エネルギ–	里话	キャスタ–编16：55
426	日本の政界や经济界の重镇	里话	キャスタ–编16：55
427	论文	里话	高校生编17：55
428	クリアランス・レベル3	里话	高校生编18：55
429	フランスの外人部队	里话	ルサンチ编18：20
430	数式	里话	诈欺师编18：40
431	SIF	里话	任意角色从18：55开始一直到进入19：00
432	危险な连中	里话	任意角色从18：55开始一直到进入19：00
433	ブロック	里话	ルサンチ编19：05
434	警察の方	里话	诈欺师编19：35（前提※诈欺师编19：30选项2）
435	先进波观测	里话	キャスタ–编19：50
436	がつ！	里话	キャスタ–编19：50
437	あれ	里话	タイムトラベラ–编19：30
438	可能性が收缩する	里话	タイムトラベラ–编2031年4月28日
439	予备试验	里话	タイムトラベラ–编2031年4月28日
440	反应あり	里话	タイムトラベラ–编2031年4月28日
441	深濑教授	里话	タイムトラベラ–编2049年4月28日
442	ジン	里话	任意角色从18：55开始一直到进入19：00
443	アンカ–机能	里话	任意角色从18：55开始一直到进入19：00
444	ウエ–ブ	里话	キャスタ–编19：50
445	メ–ル	里话	タイムトラベラ–编11：30
446	メ–ル	里话	タイムトラベラ–编11：30
447	第四の壁	里话	タイムトラベラ–编19：30

Vita动态
Vita企划
Vita劲作
Vita攻略

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		9月			
20日	小小大星球	リトルビッグプラネット PlayStation Vita	SCEJ	ACT	日版
27日	DJ Max Technika Tune	DJMAX TECHNIKA TUNE	Cyberfront	MUG	日版
27日	伊苏 塞尔塞塔的树海	イ–ス セルセタの树海	Falcom	A・RPG	日版
27日	信长之野望・天道 威力加强版	信长の野望・天道 with パワ–アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	日版
27日	地球防卫军3 携带版	地球防卫军3 ポ–タブル	D3 Publisher	ACT	日版
		10月			
1日	间谍猎手	Spy Hunter	WB Games	RAC	美版
16日	涂鸦小子	Jet Set Radio	SEGA	ACT	美版
18日	FIFA13	FIFA 13 ワ–ルド クラス サッカ–	EA Sports	SPG	日版
18日	英雄传说 零之轨迹 进化版	英雄传说 零の轨迹 Evolution	Falcom	RPG	日版
18日	纸盒战机W	ダンボ–ル战机W	Level–5	RPG	日版
23日	智胜一筹	Smart As	SCEA	ETC	美版
25日	街头霸王对铁拳	スト リ–ト ファ イタ–×铁拳	Capcom	FTG	日版
30日	刺客信条Ⅲ 自由使命	Assassin's Creed Ⅲ：Liberation	Ubisoft	ACT	美版
30日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	美版
31日	寂静岭 记忆之书	SILENT HILL Book Of Memories	Konami	AVG	美版
		11月			
20日	索尼全明星大乱斗	PlayStation All–Stars Battle Royale	SCEA	ACT	美版
29日	Fate/stay night 新星	フェイト/ステイナイト［レアルタ・ヌア］	角川Games	AVG	日版
		12月			
20日	AKB1/153 恋爱总选举	AKB1/153 恋爱总选举	NBGI	AVG	日版
		其他关注游戏			
2012年秋	灾厄重生	マリシアス リバ–ス	Alvion	ACT	日版
2012年冬	灵魂献祭	SOUL SACRIFICE	Marvelous AQL	ACT	日版
2012年内	终极地带 HD版	ゾ–ン オブ エンダ–ズ HD エディション	Konami	ACT	日版
2012年内	网页三国志 NEXT	ブラウザ三国志 NEXT	Marvelous AQL	SLG	日版
2012年内	索尼克全明星赛车	Sonic and All–Stars Racing Transformed	SEGA	RAC	美版
2013年春	梦幻之星在线2	ファンタシ–スタ–オンライン2	SEGA	MMORPG	日版
未定	瑞奇与叮当 全面突击	Ratchet&Clank: Q–force	SCEA	ACT	美版
未定	使命召唤 黑色行动 解密	Call of Duty: Black Ops Declassified	Activision	FPS	美版
未定	杀戮地带 雇佣兵	KILLZONE MERCENARY	SCEA	FPS	美版
未定	狡狐大冒险 时空神偷	Sly Cooper: Thieves in Time	SCEA	ACT	美版
未定	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A・RPG	美版
未定	最终幻想X HD版（暂名）	ファイナルファンタジ–X HD（暂名）	Square Enix	RPG	日版
未定	都市特技摩托	Urban Trials	Tate Multimedia	RAC	美版

■小小大星球

■ DJ Max Technika Tune

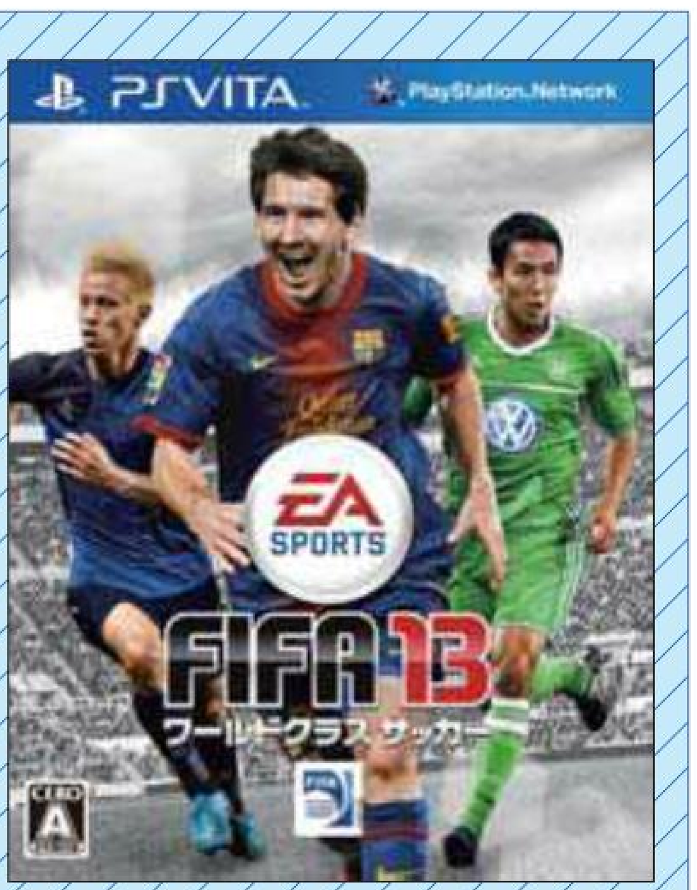
■极品飞车 新・最高通缉

■刺客信条Ⅲ 自由使命

■纸盒战机 W

■街头霸王对铁拳

■使命召唤 黑色行动 解密



■ FIFA13

■PSV游戏集锦

最新游戏影像完全收录

间谍猎手｜索尼克全明星赛车 变形｜财宝公园
信长之野望 天道 威力加强版｜功夫节拍｜小小大星球
地球防卫军 3 携带版｜刺客信条 3 自由使命｜撕纸大冒险
索尼全明星大乱斗｜街头霸王对铁拳
世界拉力锦标赛 3
瑞奇与叮当 全面突击｜狡狐大冒险 时空神偷
使命召唤 黑色行动 解密｜杀戮地带 雇佣兵｜智胜一筹
AKB1/153 恋爱总选举｜英雄传说 零之轨迹 进化版
伊苏 塞尔塞塔的树海｜初音未来 女歌手计划 f
奥伽韵律｜特殊报道部｜纸盒战机 W ｜维京海盗大战｜神奇快照
寂静岭 记忆之书｜灵魂献祭

PSV 1.8固件更新介绍

街头霸王对铁拳 剧情影像

PSV生活日志

PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.3

Vita动态

PSV 1.8固件更新介绍
在PSV上开发软件和游戏
PSM入门教程

Vita劲作

索尼全明星大乱斗/灵魂献祭
小小大星球/刺客信条III 自由使命
伊苏 塞尔塞塔的树海

Vita企划

Vita Force!
PSV的中流砥柱们

Vita攻略

潜龙谍影 HD版
女神异闻录4 黄金版 中文版
魔界战记3 回归
机动战士高达SEED 激战宿命
武士与龙/突击枪手/小骷髅
特殊报道部/抵抗 燃烧天空/时间旅人

PSV专辑3光盘定价：32.00元
本手册随盘附赠不能单独销售

附送《潜龙谍影》主题屏幕擦拭布